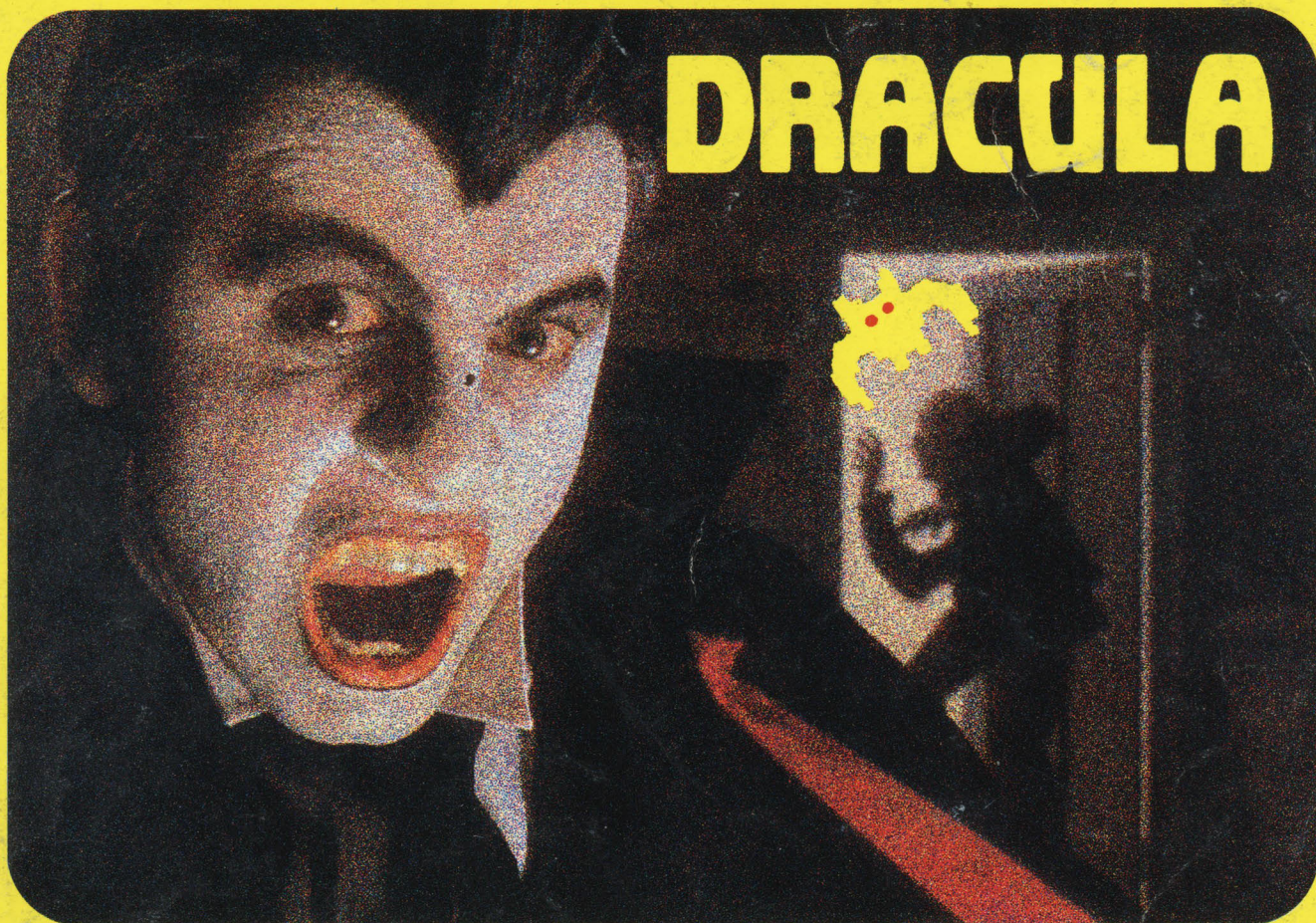
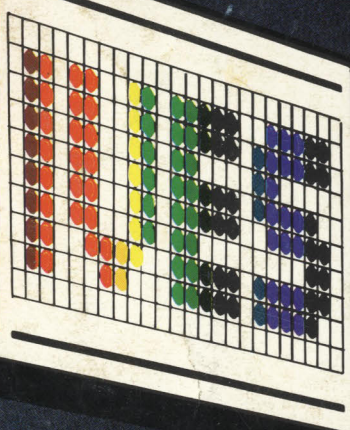
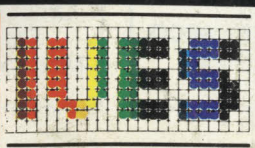
VIDEO GIOCHI 4

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES - COMPUTER - GIOCHI ELETTRONICI APRILE 1983 - L.3.000

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

DRACULA

VAI IN USA COL CONTE DRACULA

- I NUOVI EXTRA JOY STICK
- E' NATO UN ANDROBOT
- CREATIVISION ALL'ATTACCO

GARE! SUPERGARE!! SUPERVIDEOGARE!!!

1° SALONE INTERNAZIONALE DI VIDEOGIOCHI

17° salone internazionale della musica e high fidelity
international video and consumer electronics show

9-14 giugno • Fiera di Milano

Entrata: Porta Edilizia (Viale Eginardo) - **Orario:** 9 - 18

SOMM

IN COPERTINA IL NUOVISSIMO SUPERFANTASTICO GIOCO "DRACULA" DELLA "IMAGIC" IN DISTRIBUZIONE DA QUESTO MESE.

CORRI A PAGINA 27 E CON IL CONTE DRACULA PARTECIPA ALLA SUPERGARA IMAGIC.

NOI CI STIAMO GIA' GIOCANDO E ... TE NE PARLEREMO NEI PROSSIMI NUMERI.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.80.951-2-3-4-5 - 68.03.68 - 68.00.54
Telex: 333436GEJIT-I

REDAZIONE USA
GEJ Publishing Group, Inc. A Subsidiary of
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
1143 Quince Avenue - 94087 Sunnyvale (CA)
Tel. (408) 7730103

SEDE LEGALE
Via Vincenzo Monti, 15 - 20123 Milano

COORDINAMENTO EDITORIALE
Daniele Comboni

DIREZIONE EDITORIALE
Giampietro Zanga e Paolo Reina

ASSOCIATO ALL'U.S.P.I.
UNIONE STAMPA PERIODICA ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

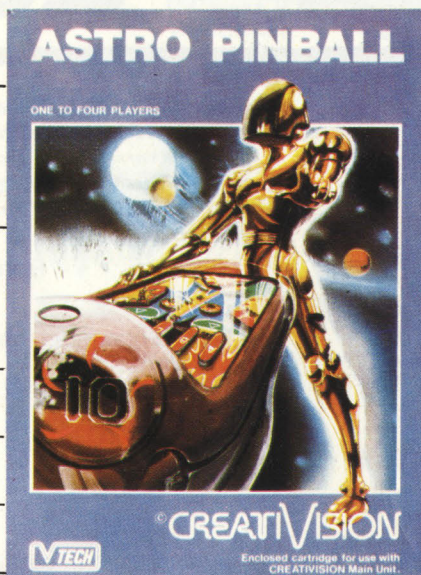
DIRETTORE
Stefano Guadagni

COMITATO DI REDAZIONE
Riccardo Albini,
Benedetta Torrani,

COORDINAMENTO TECNICO
Alessandra Guadagni

ART DIRECTOR
Silvana Corbelli

CONTABILITA'
Franca Anelli
Mariella Luciano
Franco Mancini
Gabriella Napoli
Roberto Ostelli

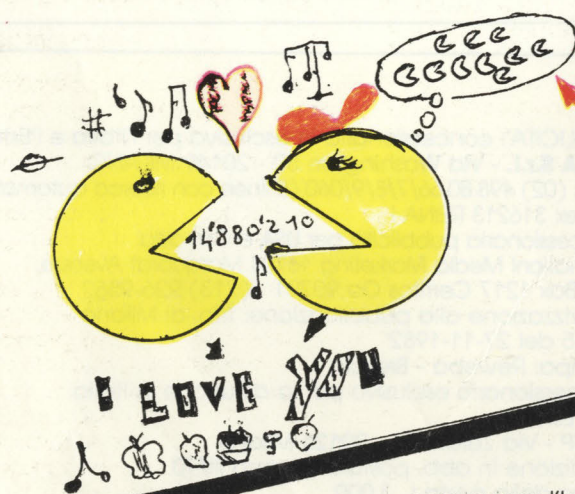
DIFFUSIONE E ABBONAMENTI
Adela Bel
Marco Benedetti
Silvia Decari
Ombretta Giannetto
Claudio Bautti
Massimo Passalacqua

HANNO COLLABORATO

Salvatore Lionetti
Mario Dajelli
Claudio Fiorentini
Danilo Lamera
Lorenzo Mauri
Vanessa Passoni
Alberto Rossetti
Paolo Scapini
Giovanni Somazzi

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno tagliandi e parteciperanno alle iniziative.

PUBBLICITA': concessionaria in esclusiva per l'Italia e l'Estero
REINA S.r.l. - Via Washington 50 - 20149 MILANO
Tel. (02) 498.80.66/7/8/9/060 (5 linee con ricerca automatica)
Telex 316213 REINA I
Concessionaria pubblicità per USA e Canada:
Internaiionl Media Marketing 16704 Marquardt Avenue,
P.O. Box 1217 Cerritos Ca 90701 - (213) 926-9552
Autorizzazione alla pubblicazione: Trib. di Milano
n. 455 del 27-11-1982'
Stampa: Reweba - Brescia
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia
e all'Estero:
SODIP - Via Zuretti 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 3.000
Numero arretrato L. 6.000. Abbonamento annuo L. 22.000
per l'Estero L. 35.000. I versamenti vanno indirizzati a:
Gruppo Editoriale Jackson S.r.l. - Via Rosellini, 12 -
20124 Milano
mediante emissione di assegno bancario o cartolina
vaglia, o utilizzando il c/c postale numero 11666203.

il posto della posta

INTERTON INTROVABILE

Lo scorso anno ho comprato una base Intertorn Videocomputer VC 4000 con 4 cassette: purtroppo per colpa del mio negoziante non sono riuscito a procurarmi altre cassette. Adesso sono deciso a procurarmele da solo e vorrei da voi alcune informazioni: esistono cassette di altri giochi adattabili al mio? Posso contattare direttamente la ditta produttrice?

Francesco Barnaba
Monopoli

La colpa non è del rivenditore: la Digital di Roma aveva in effetti messo in circolazione l'Interton VC 4000 e le premesse sembravano ottime, sopra tutte poichè all'epoca ancora non c'era altro che Atari (Mattel non si profilava neppur all'orizzonte). I nostri numerosi tentativi di contattare la Digital non hanno dato alcun risultato: non risponde nessuno!

GIOCHINI TASCABILI NELLE HIT

Secondo me si potrebbe inserire nel mercato e nelle HIT anche i giochini tascabili. Io ne ho uno, ma è un po' rovinato e non va molto bene: da chi potrei farmelo aggiustare?

Carlo Fanti,
Volpago di Montello

Il mercato dei "giochini" è tutt'altro che definito, e attivare una ricerca mensile sui più venduti è un'impresa che lasciamo volentieri alla Doxa. Ciò non esclude che in talune occasioni possiamo cercare di tratteggiare un quadro più o meno dettagliato di questo settore.
Quanto a riparare il tuo, dovresti rivolgerti all'importatore ufficiale della Nintendo, magari attraverso il tuo negoziante.

STRATEGIE: PHOENIX DA SAVONA

Superate indenni le prime due fasi, nella 3ª e 4ª fase vi è il modo di non venire mai uccisi dagli uccellacci, spostandosi tutto a sinistra o tutto a destra, posizione in cui è più facile colpire gli uccelli; ma il vero trucco per fare un sacco di punti sta nella quinta fase, quella dell'astronave: anzichè bucare subito e farla esplodere bisogna sgretolare il più possibile la parte inferiore ed aspettare che l'astronave scenda fino in fondo allo schermo; l'astronave non vi schiaccerà ma si fermerà a pochi centimetri dal vostro cannoncino. Questo è il momento di andarle sotto e farla saltare in aria ottenendo così tanti punti; anche in questa fase ci vuole un po' di pratica per evitare la bomba lanciata dagli uccellini che difendono l'astronave.

Massimo Fresia,
Savona

Grazie per la tua strategia. Quanto al computer studiato apposta per l'Intellivision, al momento non è ancora disponibile. Inoltre noi siamo del parere che le tastiere e le altre periferiche fatte per trasformare un videogame in un computer abbiano grossi handicap nel prezzo, e a questo proposito non resta che attendere per vedere le quotazioni di questi prodotti sul nostro mercato: come infatti potrai constatare in questo stesso numero, oggi sono disponibili home computer a colori il cui costo, tastiera inclusa, è già inferiore a quello di una base da videogame priva di periferiche. Vero è che questi home computer non offrono la quantità di cassette-gioco delle basi più rinomate, come perlappunto Mattel; ma occorre anche tenere presente che mentre le cartucce costano piuttosto care (vedi Mercato), le cassette dei computer sono molto economiche.
Ma, al di là di ogni altra considerazione, bisognerà poi fare molta attenzione al tipo di linguaggio e di istruzione proprie dei vari sistemi: oggi in campo microinformatico la "macchina" non è tanto importante quanto lo è, invece, il suo software, interno (linguaggio e sistema operativo), ed esterno (programmi).
Nella valutazione di questi aspetti Videogiochi ti sarà di grande aiuto.

GIOCHI INTROVABILI

Carissima, simpaticissima et ineguagliabile redazione di Videogiochi ... sono un sedicenne appassionato e passo davanti al mio recente Atari VCS buona parte del mio tempo libero, purtroppo limitato dagli impegni scolastici?
Vorrei ampliare la mia giocoteca, ma è ben difficile trovare le cassette Activision, Imagic e insomma tutte quelle che potrebbero arricchire la mia consolle.

Rolando Bevilacqua,
Sovico

Molti lettori lamentano la latitanza delle cartucce, di qualsiasi marca esse siano.
Da un lato il boom dei videogiochi è stato molto travolgente, e una vera febbre del videogame ha svuotato i negozi, soprattutto nel periodo di Natale e immediatamente successivo; in secondo luogo la creazione e l'avviamento di una rete di distribuzione efficiente non è uno scherzo, soprattutto se si vogliono fare le cose seriamente, senza facilonerie ed improvvisazioni.
Le marche più serie, quindi, non tendono tanto ad invadere il mercato con una indiscriminata valanga di prodotti, quanto a scegliere i rivenditori più idonei, a studiare con essi piani di rifornimento ben calibrati e, solo dopo aver raggiunto le necessarie intese, possono procedere alla diffusione omogenea dei prodotti.
I problemi di una distribuzione sono molti: far trovare il prodotto ovunque non è facile e presenta non pochi rischi, fra cui lo spauracchio dell'invenduto, ossia di quella cartuccia che - a causa della volubilità del mercato (vedi le eloquenti fluttuazioni delle classifiche HIT) - non viene più richiesta, magari dopo essere stata oggetto di grande desiderio.
Un distributore serio non cerca di forzare i negozianti ad acquistare tutto purchessia, o a soffiare sul fuoco di una moda improvvisa: con questo sistema può mettere a segno due o tre "colpacci", ma prima o poi i rivenditori avvertirebbero il disagio dei primi "buchi", ossia dei primi grossi invenduti, non coperti dal distributore stesso, il quale finirebbe col perdere la credibilità.
In questa stessa ottica bisogna valutare i ritardi con cui, spesso, le novità vengono introdotte sul nostro mercato: lanciare un gioco nuovo ogni quindici giorni significherebbe, in molti casi, "uccidere" i giochi precedenti, lasciando grosse quantità invendute.
Il mercato, in sostanza, non deve essere drogato, perchè alla fin fine cederebbe con crisi di rigetto che finirebbero col travolgere tutti, giocatori e ... giocati.

PIU' SPIEGAZIONI SUGLI HOME COMPUTER

Vorrei saperne di più sulle possibilità degli home computer, e soprattutto vorrei che mi insegnaste a inventare giochi personali; vorrei sapere le attrezzature minime richieste, dove sono i corsi pratici per poter far funzionare in questo senso i computer. Gradirei anche una rubrica dei lettori. Perchè mancano i programmi di Atari 400?

firma illeggibile

Andiamo con ordine: le possibilità degli home computer sono praticamente infinite. Quando qualcuno domanda a che cosa serve un computer, sono valide entrambe le risposte: a tutto, e a niente. Dipende da che cosa se ne intende fare, e da quanto si è in grado di ottenere i propri scopi.
Programmare giochi sugli home computer, giochi come quelli dei videogame o delle cartucce che girano sugli home computer stessi, è al di fuori della portata di un bravissimo programmatore dilettante: se qualcuno che ci legge è capace di farlo si faccia sentire, saremo ben lieti di essere smentiti, e soprattutto saremmo felici di conoscerlo e di mettere a fuoco assieme le possibilità che si aprono a chi possiede questa abilità.
Programmare giochi più "facili", ossia meno impegnativi dal punto di vista dell'animazione, è senz'altro possibile; dal canto nostro abbiamo ancora da

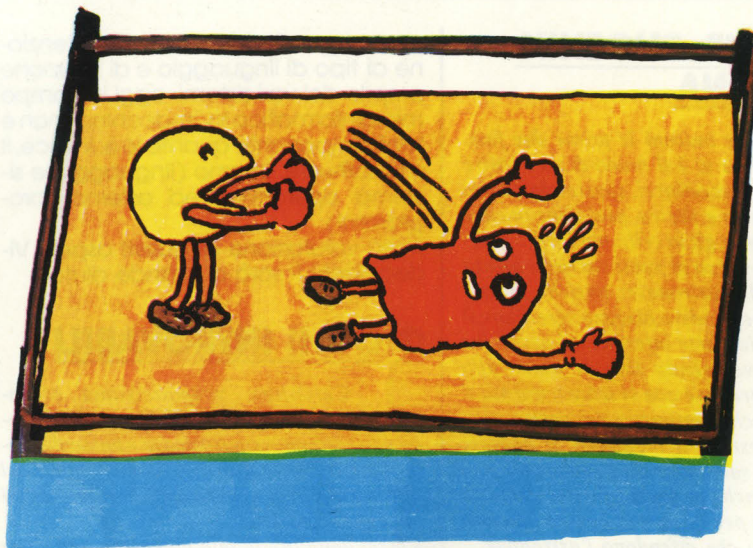
spiegare tre o quattro cosette in LIST prima di avventurarci in quella direzione. Come abbiamo già detto preferiamo aspettare un po', ma fare in modo che il treno parta con quanti più passeggeri, e in questo caso ciò significa che quando arriveremo - presto, comunque - alla stesura di programmi - gioco, molti lettori potranno seguire e capire proprio perchè con LIST li avremo messi in condizione di farlo.

INFORMATISSIMO, ANCHE TROPPO

Affermate che non si possono comprare in U.S.A. cassette gioco, poichè non funzionerebbero in Italia: non è vero, io ne ho un sacco e vanno.
Con mio dispiacere parlate di Imagic, Activision e Coleco solo in funzione di Atari, come se non esistessero per Intellivision, il che è falso perchè io ne ho un bel po' (allego lista, perchè alcune non sono presenti neppure nel vostro giornale). Altre non sono elencate neppure nel fantastico catalogo Intellivision accluso alla rivista di febbraio (Reversi, Word Fun). Perchè tanto ritardo in edicola?

Carlo Ravelli, Roma

Caro Carlo (sempre che abbiam capito bene la tua firma), tu ne sai troppe: intendiamo dire che è inutile essere aggiornatissimi su tutte le cassette che poi di fatto non sono reperibili, tantochè non vengon riportate neppure sul catalogo ufficiale ...
Dal canto nostro intendiamo dare un'informazione completa e rigorosa: informare su ciò che non c'è pecca per eccesso, introduce determina richieste che poi non possono essere soddisfatte. Quanto all'acquisto in U.S.A. noi insistiamo nello sconsigliarlo, perchè contro la tua affermazione ce ne sono molte altre, disperate, di persone che si sono trovate con i giochi inutilizzabili. Dipende dalla politica

commerciale della casa, che si riflette su scelte tecniche. Nell'incertezza determinata da questa situazione noi siamo ovviamente indotti a diffidare i lettori da incauti acquisti. Diciamo poi, e non dimentichiamolo, che questo problema riguarda un'esigua minoranza di fortunati che si possono permettere costosi viaggi.
Ritardo in edicola: la rivista è concepita per uscire 10 volte all'anno con una periodicità che, pur tendendo ad essere mensile, è fortemente influenzata da scadenze ed esigenze di aggiornamento come fiere, mostre, eventi di attualità.

LISTATI E VIDEOGAMES

Ho il VIC 20 e mi piacerebbe avere qualche listato per realizzare qualche gioco, vedi ad esempio Road Race. Scusate la critica.

Massimo

Il gioco Road Race, come la maggior parte di videogames da computer presenti sul mercato, non è listabile: si

CARISSIMA REDAZIONE DI VIDEOGIOCHI,
VI SCRIVO INNANZITUTTO PER CONGRATULARMI CON VOI PER LA VOSTRA MAGNIFICA, FANTASTICA RIVISTA !! APPREZZO MOLTO TUTTE LE VOSTRE RUBRICHE, CHE SODDISFANO MOLTO ME E, DA QUANTO HO LETTO NEL « POSTO DELLA POSTA », ANCHE TUTTI GLI ALTRI LETTORI.
HO SCOPERTO VIDEOGIOCHI GRAZIE AD UN MIO AMICO; EGLI ME LO MOSTRÒ E SUBITO CORSI A COMPRARLO. È GRAZIE A LUI CHE LA VOSTRA RIVISTA SI È DIFFUSA NELLA NOSTRA ZONA DI BOLOGNA, POICHÈ ESSA È PIACIUTA MOLTO A TUTTI QUELLI CHE L'HANNO VISTA.

tratta di programmi su cartuccia che non prevedono questa funzione. Ricordiamo che la programmazione di videogiochi è molto difficile e presuppone una conoscenza tecnica approfondita del microprocessore.

POVERO VCS

Secondo me ora è un po' scaduto ... Ma perchè insistete a parlare dell'Atari ... L'Atari non vale più niente ...

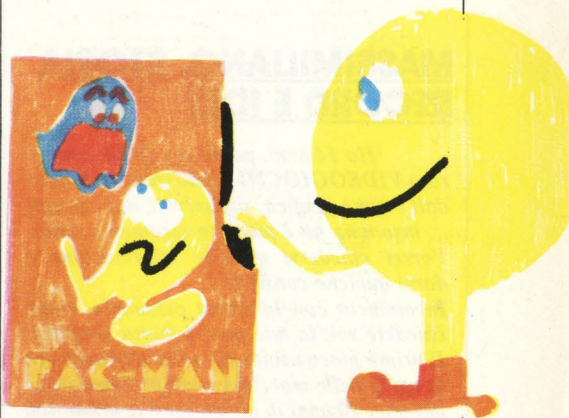
Lettori vari

Non siamo d'accordo con le lettere che ci suggeriscono di seppellire il glorioso VCS.
A nostro avviso si tratta di una vera e propria isteria un po' irrazionale: a ben vedere i giochi Atari presentano una vasta gamma, una grafica a livelli non così lontani o primitivi, una notevole creatività. Va benissimo decretare il giusto successo alle novità, soprattutto quando esse siano realmente innovative, ma di qui a gettare via tutto ciò che di valido c'è già ...

HOME COMPUTER INTELLIVISION

Vorrei che parlaste un po' più diffusamente dell'home computer Intellivion.

Antonio Spinelli,
Milano

L'Home Computer Intellivision sarà probabilmente introdotto al SIM di Milano a giugno: allora se ne conosceranno anche le caratteristiche "italiane", ossia prezzo e gamma di periferiche.
Il sistema si chiama più esattamente Entertainment Computer System (sistema computer da intrattenimento), e la definizione ci sembra più che azzeccata, anche se di fatto introduce una ulteriore categoria nel già spezzettatissimo mondo del personal computing; ed è costituito da adattatore a 16 bit che contiene il linguaggio di programmazione, il solito BASIC e di 24 kbyte RAM, ossia di memoria a disposizione per l'utente. Al modulo adattatore occorre collegare la tastiera, che francamente potrebbe essere un po' più "ricca", ma comunque è di buona fattura.
L'esperienza Mattel nel campo dei giovanissimi si fa molto sentire in tutto ciò che concerne i sistemi interattivi e didattici: in altre parole il software è ben fatto e comprende molti programmi di insegnamento.
Appoggiandosi alla grafica a 16 colori sono stati creati diversi programmi che insegnano a programmare proprio in base a codici-colore.
La risoluzione è di 192 pixel verticali, come nell'Intellivision per videogiochi.
Naturalmente l'Intellivoice e il Music Synthetizer sono collegabili: quest'ultima periferica è una tastiera musicale a 49 tasti, che in collegamento al computer produce polifonia a sei note e un sistema di identificazione audiovisivo che rende molto facile l'apprendimento musicale.
Non appena avremo notizia dell'imminente commercializzazione, ne parleremo diffusamente.
Per il momento possiamo dire i prezzi: il modulo Intellivoice costa 199.000 lire, le cassette compatibili costano 85.000 lire.
La tastiera alfanumerica, il cui nome esatto è Lucky Keyboard, costa 299.000 lire, la tastiera musicale costa 199.000 lire; l'adattatore computer costa 145.000 lire.
Ciò significa che assemblare un computer sulla base del sistema Intellivision costa 753.000 lire.
È ovvio che una valutazione di questo

Spett. Videogiochi
SIAMO LIETI DI COMUNICARVI CHE I VOSTRI ARTICOLI SULLE CASSETTE DELLA "MYSTIQUE" & "GAMES" HANNO INCONTRATO I FAVORI & CONSENSI DI CIRCA META' DELLA NOSTRA CLASSE!

P.S. (La metà maschile!)

A ME NON FA RIDERE!

Alessio & Eugenio & la III H Di Arenzano

...Scherzi a parte
Vi vogliamo inviare ancora i nostri auguri a nome di Tutti i vostri lettori e videogiocatori di Arenzano

P.S. E sono davvero tanti che non stanno nella lettera!!

PUNTO ESCLAMATIVO

non indifferente importo si potrà dare solo dopo aver preso in considerazione in modo approfondito il sistema stesso in tutte le sue componenti, hardware e software.

MASSIMILIANO, STORIA RECORD E IDEE

Ho 14 anni, poche ore fa ho comperato VIDEOGIOCHI e sono rimasto colpito dall'ottima grafica, dai servizi, dai consigli ... insomma mi è piaciuta veramente tanto. Vorrei chiedervi qualche informazione e darvi qualche consiglio.
Incomincio con la storia personale, come chiedete voi: la mia però è molto semplice. Il primo gioco uscito qui a Castelfranco era la corsa delle macchine; così nell'innocenza dei miei 10 anni di allora spesi le prime 100 lire della mia paghetta. Poi uscirono tutti gli altri, fino ai giorni nostri.
Una mia caratteristica è che non sono mai migliore di tutti, ma me la so cavare egregiamente con qualsiasi videogame: Berzerk 12.000; Crazy Kong 149.000; Tempest 70.000; Defender 230.000; Asteroids 25.000; Eyes 178.000; Qix 59.000; Donkey Kong 98.000.
Lo so, non sono un granchè, ma preferisco essere bravino in tutto piuttosto che specializzarmi; una mia eccezione è Criffon, dove ero arrivato a 480.000 con 15 astronavi, quando è andato in tilt, cioè è venuta un sacco di confusione, poi si è spento.
Dalla rabbia di quel giorno non ci ho più giocato.
Videogiochi ancora da creare: un omino deve attraversare la propria astronave insidiata da alieni di diversa specie: tunnel, stanze, camere devono essere attraversate sempre uccidendo alieni pronti a intralciare la strada, fino ad un hangar dove si trova un caccia. Qui inizia la seconda parte: a bordo del caccia l'uomo deve raggiungere la terra, evitando i missili degli alieni all'inseguimento. Arrivato sulla terra sarà osannato per aver preavvertito dell'imminente invasione aliena, e via su un'altra astronave e così via. E questo è un videogioco.
Il secondo gioco: un uomo ai piedi di un gigantesco robot, deve riuscire a colpirlo in fronte, ma per arrivare così in alto deve prima distruggergli le giunture delle gambe, per farlo cadere in ginocchio; poi quelle delle braccia su cui si regge. Non si creda che il robot se ne stia tranquillo: sparerà missili e micidiali raggi.
Distrutto il primo robot ne salterà fuori un altro con ancora più giunture, e così via.
Cosa ne pensate? Con tanta, tanta amicizia, vi auguro buona fortuna ...

Massimiliano Scordamaglia,
Castelfranco Emilia

Ne pensiamo bene, soprattutto quello del robot, perchè potrebbe dar luogo a molta inventiva grafica, differenziando anche i vari tipi di robot.
Una sola domanda: perchè sempre alieni e robot? Missili e laser, astronavi e distruzioni?

SIRIUS E GIOCHI

Con quali programmi è compatibile il mio computer Sirius, visto che il mio rivenditore dice che non ha programmi di gioco propri?
Come posso rendere compatibili quelli che non lo sono?
È possibile creare e pubblicare tabelle di compatibilità fra i vari sistemi programmi e i vari computer (Apple, Olivetti, Sirius). Dovreste farle e poi pubblicare listati di gioco, in modo che poi ognuno, usando le tabelle, possa usare o adattare questo o quel programma.
Continuate la rubrica LIST, così forse un giorno anche noi profani potremo aiutarvi a programmare e a creare giochi.
Fate accordi commerciali con le case in modo da avvantaggiare i lettori sull'acquisto di cartucce oggi ingiustificatamente costose.
Parlate dei computer più grandi: uno che ha un computer vero e proprio si sente emarginato rispetto ad un possessore di Sinclair ...

Luca Trombetta, Bologna

Il Sirius è uno stupendo computer gestionale, quasi al confine fra personal e minisistema: i suoi progettisti avevano in mente molte cose, non certo i giochi. Il trasferimento di un programma da un sistema all'altro è un lavoro da gran professionista, e non sempre è possibile; molto spesso il trasferimento di un programma impone qualche cambiamento alla sua stessa natura; in particolar modo la grafica è strettamente dipendente dal tipo di macchina e di sistema, e ben raramente è trasferibile.
Ne deriva che i videogiochi non possono essere adattati a questo o quel sistema soprattutto prendendo in considerazione sistemi così diversi come si trovano sui personal computer di marche e origini (e scopi) totalmente diversi.
Non siamo d'accordo sull'ingerenza di una rivista con il settore commerciale: la rivista è a livello di informazione, che deve comunque restare distinto dal livello commerciale. Guai, altrimenti. Di riviste "uso catalogo" ce ne son già tante, troppe. VIDEOGIOCHI è un'altra cosa.
Per trattare i computer più grandi ci sono già pubblicazioni specializzate (Bit e Personal Software, tanto per restare in famiglia): la nostra rivista si è dato un nome che è anche il suo programma e la sua sfera di competenza.

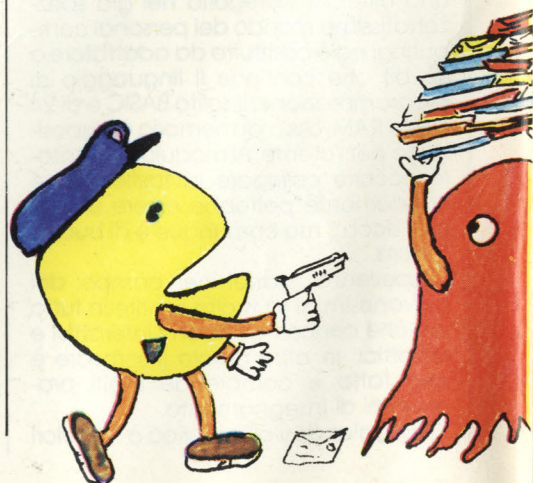
CROCE ROSSA PER INTELLIVISION

Scopo del gioco è portare un ferito all'ospedale con un'ambulanza lungo un percorso cittadino irto di difficoltà.
Il gioco inizia con l'immagine di un'ambulanza ferma nel punto dell'incidente.
Chi gioca ha a disposizione 3 pulsanti della tastiera che rappresentano le marce, più un pulsante che corrisponde al freno; l'ambulanza cambia direzione per mezzo del disco.
Il percorso è reso impegnativo dai sensi unici, vicoli ciechi, bivi, sorpassi, attraversamenti pedonali che variano di volta in volta.
Durante il tragitto l'ambulanza può subire degli incidenti che aggravano le condizioni del ferito.
Il gioco termina quando l'ambulanza si ferma all'Ospedale, sempre che il tempo di sopravvivenza del ferito non sia già scaduto.
Effetti sonori: sirena, crash degli urti, musica necrologica in caso di decesso, musica gioiosa per il riuscito salvataggio.

Carlo Sini,
Alghero

Molto emozionante, perfettamente realizzabile, un po' ... necrologico.

GIOCOMPUTER VIC 20 - TOPI RADAR

In un labirinto sono disseminati dei formaggi, che il nostro topolino azzurro

vuole e deve papparsi, come natura comanda. Purtroppo il luogo è infestato da topolini rossi, delle stesse dimensioni, che invece del formaggio vogliono papparsi il topolino azzurro.
Come se ciò non bastasse abbiamo dei gatti, ovviamente neri, ma fortunatamente se ne stanno tranquilli: l'unico inconveniente è che te li trovi sul tuo cammino, e in questo caso ...
Il topolino azzurro dunque è alle prese con tutto ciò, e anche con il tempo che passa inesorabile, e l'unica sua arma è un lancio di stelline (bottone di fuoco del joystick) che tiene alla larga per un po', ma poco, i topi rossi.
Nel primo schermo ci sono 10 formaggi e 3 topi rossi, poi 12 formaggi e 4 topi rossi; suona errata questa fase più impegnaiva si accede allo speed run (corsa veloce): qui i topi rossi (8) stanno fermi, ma la velocità del topo azzurro è tale da renderne più difficile il controllo: non è improbabile ritrovarsi nelle grinfie di un gatto nero.
Alla 4ª fase i topi rossi sono 6, i formaggi 12; alla 5ª fase 8 topi rossi, scatenati, e 15 formaggi.
Dal 4° schermo in poi varia anche il labirinto, e non è difficile perdersi in vicoli ciechi esiziali.
A 20.000 punti si vince una nuova vita, ma non crediate che sia facile arrivarci (proverbiale parsimonia puntifera del VIC!).
Non conviene risparmiare stelline, ed è bene tenere sempre d'occhio il radar.
Cercate di imparare subito il percorso, e non affrontate lo Speed Run con meno di due vite!
Il mio record del personale è di 48.600. Ogni formaggio vale 100 punti in più di quello precedentemente mangiato, ma ce n'è uno che fa raddoppiare il valore dei prossimi formaggi: meglio mangiarselo per primo.
A me questo Radar Rat Tace del VIC 20 piace molto: il VIC me lo hanno regalato a sorpresa a Natale. Ci sono cassette Imagic compatibili? Devo saperne di più.
Complimenti per tutto, e soprattutto per i progressi fatti già dal secondo numero.

Federico

Grazie per l'ottima recensione. Oltre a quelle pubblicate nel MERCATO, per il VIC 20 esisteranno fra breve interessanti programmi della Thorn Emi, che sta definendo un accordo di distribuzione con la GBC. Anche Activision dovrebbe lanciarsi in questa direzione, ma a Las Vegas ancora non se ne vedevano. Invece la Imagic presentava il suo Demon Attack in versione VIC.
È stato anche mostrato un modulo di interfaccia per far girare i videogames Atari su VIC 20, ma si trattava di un prototipo e non di un prodotto approvato dalla casa.

RISCHI PER POSTA

Ci sono rischi a comprare le cassette per posta? Si possono prendere delle fregature?.

Ravanelli Fabio,
Novara

Certo, è meglio non comperare mai nulla "a scatola chiusa". È sempre preferibile attivare scambi con persone che non abitino a distanza tale da non potersi incontrare e valutare di persona la validità dell'oggetto offerto in vendita.

ATARI SUSPENSE

Quando sarà commercializzata la nuova consolle Atari 5200, resteranno in commercio le cassette per la consolle 2600?

Umberto Ravasi,
Milano

Così afferma l'Atari, e sarà anche disponibile un modulo interfaccia per far girare le cartucce 2600 su base 5200. Le due consolle verranno a trovarsi su fascie di prezzo, e quindi di mercato, piuttosto diverse. Non dovrebbe quindi essere impossibile farle convivere, soprattutto considerando l'ampiezza del mercato U.S.A. in cui esse hanno origine.

SUPERPACMAN

Nei vari servizi di Pacmania non avete citato l'ultima versione, Super Pac Man, prossimamente in arrivo nei Bar: parlatene, per favore.

Paolo

Ne parleremo appena arriverà!

DA MESSINA, CON COLORE

I disegni avrei preferito portarveli personalmente, ma abito molto lontano da voi.
Vorrei ricevere i cataloghi delle cartucce Imagic e Apollo.

Rocky Bonanno,
Messina

Grazie dei disegni, cerchiamo di pubblicarli tutti. Non ci risulta che esistano almeno per il momento cataloghi Imagic e tantomeno Apollo. In particolare la Apollo sta vivendo attimi di panico in U.S.A.: ne è incerta perfino la sopravvivenza. Peccato, perchè i giochi sono belli.

MOSE' IN REDAZIONE

Dato che in redazione avete gente in grado di programmare videogames, perchè non fate un gioco in cui Mosé libera il suo popolo usufruendo di straordinari poteri? Non credo sia di cattivo gusto, e neppure di difficile realizzazione.
Oppure un gioco che abbia per protagonista un ladro che è andato a rubare in un palazzo

(visto in sezione) in cui si producono bicchieri, o altri oggetti rumorosi che alla loro caduta aiutano i gendarmi a individuare e localizzare l'intrudo.
Aumentare A CHE GIOCO GIOCHIAMO.

Antonio Pavolini, Roma

IMAGIC PER TUTTI

Vorrei sapere i titoli dei giochi Imagic per il sistema Videopac Philips.
Ho fatto 30.000 ad Astromash, finendo con 13 astronavi. Era la prima volta che giocavo.

Andrea Machini, Vimercate

L'unico Imagic adatto al sistema Videopac è il "solito" Demon Attack, che è anche l'unico al mondo ad essere prodotto in 5 standard diversi (Atari, Intellivision, Atari computers, VIC 20 e Philips).
Sei molto bravo, ma ti consigliamo di guardare nelle pagine del Bonus.

SECONDO VOI ...

Salve Videogiochi, ho 14 anni e sono appassionato di Videogames. In famiglia dicono che è una droga: secondo voi questa affermazione è giusta? A volte mi prende la mano e finisce che spendo anche 3500 lire: secondo voi quant'è che uno dovrebbe spendere mensilmente ai videogames? E voi non potreste fare delle agevolazioni per l'acquisto di un sistema?
Io vorrei un home che non superi le 550.000 lire.

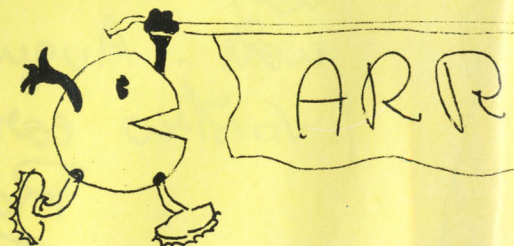
Fabio Serra, Milano

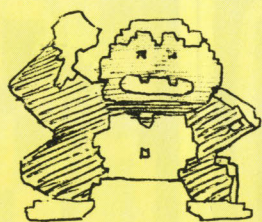
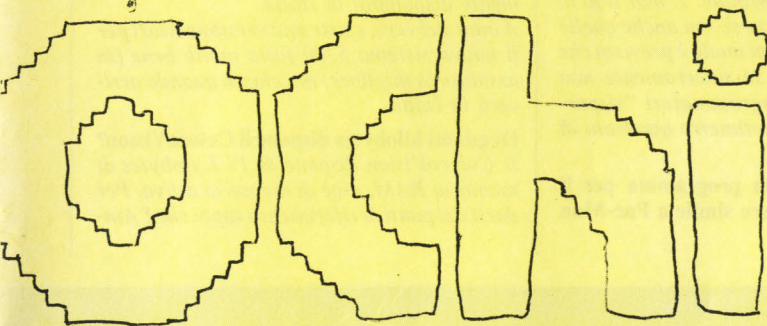
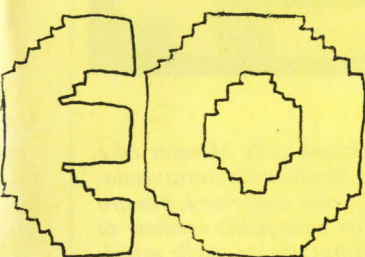
In primo luogo dobbiamo dire che non rispondiamo mai privatamente: quindi non allegate francobolli.
Andiamo con ordine: i videogames possono essere una droga, come dicono i tuoi.
Lo può essere anche il cinema, l'alcool, le sigarette, le ragazze, i ragazzi, gli spinelli, le corse ai cavalli, i ragazzi, gli spinelli, le corse ai cavalli, la partita, i telefilm, le novelas, le motociclette, le riviste porno, gli affari, i pettegolezzi, i bei vestiti, i francobolli, i trenini elettrici.
I videogiochi hanno alcune caratteristiche strutturali che li favoriscono in questa loro potenziale stupefacienza: il video ha molte attrattive, l'interattività invita alla ripetizione, e il videogame non possiede un contatore che ti dica mai "basta": in questo senso qualsiasi sistema informatico racchiude un certo pericoloso invito alla ripetizione senza fine, poichè risponde sempre.
Secondo noi, tuttavia, questo difetto può anche condurre l'utente ad acquisire maggior autocontrollo. Certo, la tentazione è forte.
Uno dovrebbe dire: adesso gioco dieci volte a Defender. E poi giocare dieci volte, non una di più. Oppure dire: gioco dalle tre alle quattro. E poi non giocare più, davvero, tutto il giorno.
Insomma, se ti metti lì e ogni volta ti ripeti "questa è l'ultima" e a furia di dirlo vai avanti altre duecentoventitre volte; se ti metti lì a giocare alle otto di mattima e non ce la fai a staccarti e non vai a scuola; se interrompi a metà la doccia con ancora lo schampoo nei capelli e ti fiondi sulla consolle e, nudo e bagnato, ti fai altri due Haunted House e finisce che ti buschi un raffreddore; se non ti accorgi che l'ora di cena è passata da un pezzo ... Beh, ragazzo, se questa non è droga ...
Parliamo delle agevolazioni che noi potremmo o non potremmo fare: abbiamo già avuto modo di rispondere a qualcuno che desideriamo tenerci fuori dalla mischia commerciale, anche perchè ci sembra l'unico modo di mantenersi obiettivi, lucidi e dalla parte del giocatore.
A parte ciò qualche iniziativa è allo studio. La migliore agevolazione che possiamo fare ai nostri lettori è quella di pubblicare notizie esatte e disinteressate sui videogiochi in commercio; presentare le nuove consolle e i nuovi giochi; riportare ogni mese il listino prezzi ufficiale di tutte le case; pubblicare un grande quantitativo di offerte scambio fra i lettori; pubblicare ... VIDEOGIOCHI.

FLIPPER & LIST

Accanito giocatore, sia a casa, sia al bar, vi invio il mio parere per migliorare la vostra eccezionale rivista.
Personalmente eliminerei lo spazio sui flipper per ampliare LIST (complimenti per la sua chiarezza, continuate così!).
Gradirei vedere i prezzi degli home computer, in configurazione base, e delle loro periferiche, nonchè la presentazione dei nuovi home computer, come per esempio lo Spectrum.

Riccardo Pedrini, Brescia

Ampliamo volentieri LIST, e siamo molto contenti che i nostri sforzi di chiarezza siano apprezzati; quanto ad eliminare la rubrica dedicata ai flipper, che fa parte integrante del setore AL BAR così come il flipper è parte integrante di ogni bar o sala giochi che si rispetti, osserviamo che ultimamente c'è una netta ripresa del flipper contrapposta ad un lieve calo del videogame: que-

MONZA) (MI)
TEVERE 20

PAG 1

VIDEOGIOCHI

AMICI DI VIDEOGIOCHI PIACCIA

E VOLEVO CHIEDERVI DI POTER

OGNI MESE, E DEDICARE UNA

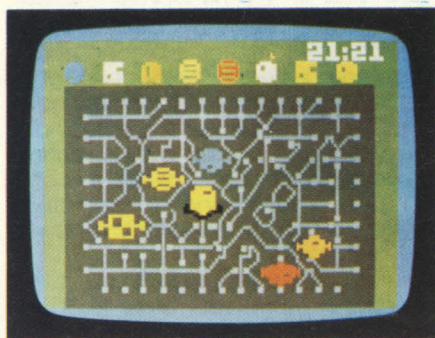
AI RECORD DEI GIOCHI DA

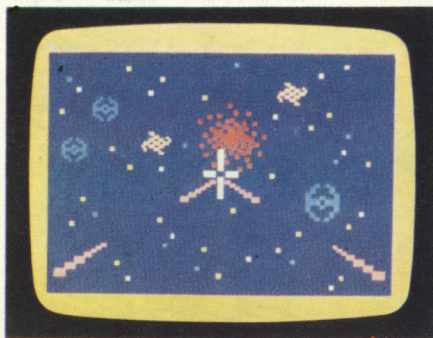
IVEDERCI PacMan E BLINKY

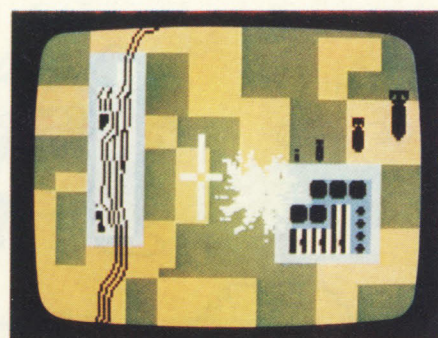
sti, almeno, gli ultimi risultati delle indagini che gli operatori svolgono continuamente sulle tendenze del pubblico. Tendenza molto volubili (le nostre classifiche lo dimostrano con l'alto numero di nuovi ingressi o di repentine uscite registrate ogni mese), ma che comunque non hanno mai decretato la fine del mito flipper e tantomeno la sua decadenza.
Quanto alla presentazione di nuovi computer, ed in particolare lo Spectrum, i signori son serviti ...

A DOMANDA RISPONDE

Esiste una cassetta di Frogger compatibile con l'Atari VCS?

Si, esiste e si chiama, appunto, Frogger. È infatti la versione da casa del gioco da bar, naturalmente con tutte le limitazioni grafiche del VCS. L'azione di gioco è uguale, tranne una piccola variazione: la rana può uscire dallo schermo (per rientrarvi dalla parte opposta) a differenza di quanto avviene nel gioco da bar. La cartuccia Frogger è della Parker Brothers, una nuova marca di videogiochi che ufficialmente non è ancora distribuita in Italia, anche se abbiamo visto proprio la cartucia Frogger in alcuni negozi del centro di Milano (sembra che questa cartucce siano state direttamente acquistate in Inghilterra).

L'Intellivoice della Mattel funziona con tutte le cartucce Intellivision?
La risposta purtroppo è no. L'Intellivoice funziona solamente con le cartucce-gioco create apposta per interfacciarsi con questo nuovo "accessorio". Attualmente in Italia sono disponibili tre sole cartucce parlanti: B-17 Bomber, Space Spartans e Bomb Squad.

È vero che con la base Coleco/Vision si possono usare tutte le altre cassette?
No, non è vero. Si potranno usare solo le cartucce Coleco per il ColecoVision e le cartucce Atari-compatibili di qualunque marca. Per poter usare quest'ultime sarà però necessario acquistare il Modulo d'Espansione N°1, il cosiddetto adattatore Atari, che sarà venduto separatamente.

È normale che le cassette della Mattel non coprano interamente lo schermo?
Si, vai tranquillo, è normale. E non solo le cartucce Mattel fanno così, ma anche quelle di altre marche. Ad ogni modo è previsto che facciano così, anche se sinceramente non sappiamo perchè i programmatori "risparmiano" su qualche centimetro quadrato di schermo.

Potreste pubblicare un programma per il VIC 20 che possa essere simile a Pac-Man dell'Atari?
Esiste già. Si chiama Jelly Monster ed è fatto molto bene. Meglio della stessa versione da casa Atari. Senza esagerare è, a nostro avviso, la migliore e più fedele versione da casa del folle divoratutto tra quelle attualmente disponibili in Italia.
A onor del vero, esiste una versione Atari per il nuovo sistema 5200 fatta molto bene (in assoluto la migliore) ma chissà quando arriverà in Italia.

Di quanti kilobytes dispone il ColecoVision?
Il ColecoVision dispone di 17 Kylobytes di memoria RAM, cioè di memoria attiva. Per darti dei punti di riferimento sappi che l'Ata-

ri VCS dispone di 128 bytes di memoria RAM, mentre l'Intellivision ha 708 bytes.

Quando arriveranno in Italia le cassette activisin, Imagic apollo compatibili con l'intellivision?

Le cartucce Activision e Imagic compatibili con l'Intellivision sono già arrivate in Italia tanto che, come puoi vedere tu stesso, ne recensiamo alcune proprio in "A che gioco giochiamo" di questo numero. Invece non ci risulta che esistano cartucce Apollo compatibili con l'Intellivision.

È possibile sapere l'ubicazione di tutte le sale gioco esistenti in Italia?

Non ti sembra di chiedere un po' troppo? Noi possiamo conoscere l'ubicazione di alcune - quelle che frequentiamo a Milano - ma tutte le sale gioco d'Italia sono sinceramente troppe anche per noi.

In questo caso siete lettori che potete aiutarci segnalandoci le sale gioco della vostra città, del vostro paese. Magari mandandoci anche una foto.

Le cassette dell'Atari 5200 sono compatibili con l'Atari 2600?

Purtroppo no. È però vero l'inverso. Alla fiera del giocattolo di New York, infatti, l'Atari ha presentato un adattatore che permetterà di giocare le cartucce del 2600 sul 5200.

Ripubblicherete foto e articoli sui giochi elettronici portatili?

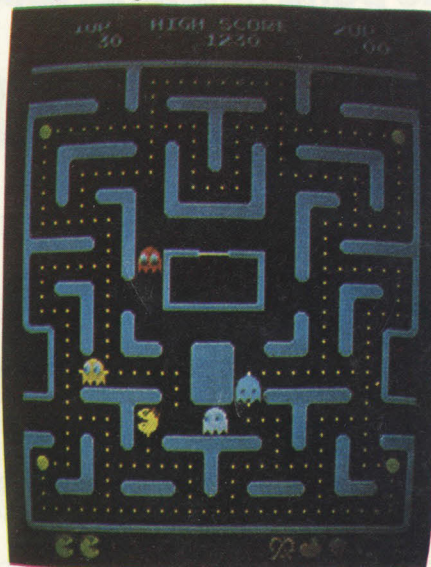
Sicuramente sì, anche se non possiamo dirvi adesso quando lo faremo. Aspettiamo che arrivino un po' di giochi nuovi in modo da poter fare un servizio speciale.

Cosa significa la parola "Ready"?

Mentre cercavamo un titolo per la sezione notizie e attualità di VIDEOGIOCHI ci è capitata tra le mani una foto dello schermo di partenza di Pac-Man, in cui il nostro eroe e i suoi tre inseguitori si preparano a iniziare il gioco: sotto a loro appare la scritta "Ready!" che sta a significare "Pronti! ... (Via!)

È vero che c'è una versione di Pac-Man al femminile?

È vero. E si chiama Ms. Pac-Man che in inglese vuol dire signora o signorina Pac-Man. Esiste sia in versione da bar (della Midway) che da casa (dell'Atari). Non ci risulta che il gioco da bar sia mai arrivato in Italia (se qualcuno l'avesse visto e/o giocato ci smentisca), mentre quello da casa dovrebbe uscire tra poco. Forse quando leggerai questa riposta sarà già in vendita.

In Ms. Pac-Man, a differenza di Pac-Man, ci sono quattro labirinti diversi invece di uno solo e i fantasmi sono imprevedibili invece che eseguire degli schemi di movimento riconoscibili. Infine, il frutto che in Pac-Man appariva casualmente al centro dello schermo, in Ms. Pac-Man viaggia per il labirinto e bisogna inseguirlo.

LA CLASSIFICA **VIDEO GIOCHI**

nome

cognome

DA CASA | **DA BAR**

	Marca	Titolo esatto della cartuccia	DA BAR
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

ETA' INDIRIZZO

LA PAGINA DEI PREMI

Potevamo mancare? No di certo! Potevamo non pensarci? Non se ne parla neanche. Lettori, portate alta la bandiera di VIDEOGIOCHI e battetevi con onore al

Il Posto della Posta di VIDEOGIOCHI è teatro di un incessante e irrisolto dibattito: meglio i Flipper o meglio i Videogames?
Noi, l'abbiamo detto tante volte, non ci schieriamo e preferiamo occuparci dell'uno e dell'altro, poichè entrambi sono, comunque, videogiochi, entrambi sono divertenti, entrambi raccolgono un mucchio di appassionati.
Succede che il più grosso produttore italiano di Videogames, che è anche l'unico produttore italiano di Flipper, e noi, ossia la prima rivista di Videogiochi italiana, che è anche l'unica, han deciso di collaborare nella seconda edizione del campionato italiano di abilità su Flipper.
E ciò prova la grande vitalità del flipper, dunque.
Perchè, statistiche alla mano, il flipper piace sempre di più, e ha brillantemente superato il primo impatto con il nuovo invasore alieno, il videogame appunto. Oggi, si direbbe, fra i due esiste la più ampia possibilità di convivenza.
Bando alle ciancie, vediamo meglio questo campionato!

IL 2° CAMPIONATO NAZIONALE DI ABILITA' SU FLIPPER

La ditta F.lli Zaccaria, il più grosso produttore italiano di macchine da gioco, nell'intento di valorizzare e diffondere il divertimento automatico come principale svago a prezzi popolari, promuove il "2° Campionato Nazionale di abilità su flipper PINBALL CHAMP 83" con il patrocinio della S.A.P.A.R. e la collaborazione dei mensili "VIDEOGIOCHI" e "Bar Giornale" e della "Unione Italiana Sport Popolari".
La manifestazione non ha fini di lucro.

- **Possono partecipare** al concorso cittadini italiani, di ambo i sessi, in conformità alle norme di pubblica sicurezza e comunali, che disciplinano il settore del Divertimento Automatico. I concorrenti partecipano al concorso sotto la propria responsabilità, assumendo oneri e rischi eventualmente connessi.
- **Il Concorso si svolgerà** secondo selezioni progressive, organizzate a livello di Bar, di Provincia, di Regione, con Finale Nazionale.
- **I tempi di selezione sono i seguenti:** Dal 1/5/83 al 30/8/83 selezione nei bar e selezioni provinciali
Dal 1/9/83 al 30/9/83 selezione Regionali
A ottobre, in concomitanza con l'E.N.A.D.A. (ottobre) si svolgerà la FINALE NAZIONALE a Roma.

- **Per chi è interessato ecco le Modalità generali di partecipazione:**

a) I concorrenti possono reperire le **tessere di partecipazione** ritagliandole dalle numerose testate coinvolte nella campagna pubblicitaria, fra cui, ovviamente, su VIDEOGIOCHI, oltre ad essere distribuite nei luoghi in cui si svolgono le selezioni Provinciali.
b) Il concorrente, munitosi di tessera, potrà partecipare alle selezioni provinciali (nel rispetto delle modalità descritte nel relativo paragrafo): il solo possesso della tessera permette di disputare una sola partita.
c) La tessera prevede infatti spazi per l'applicazione di 2 bollini al massimo. Un primo spazio è riservato a bollini con la scritta S.A.P.A.R. mentre il secondo a bollini con la scritta BAR.
I bollini con la scritta BAR si troveranno stampati sulla rivista Bar Giornale, quelli con la scritta SAPAR verranno distribuiti ai noleggiatori di flippers associati SAPAR per mezzo della rivista mensile AUTOMAT o per lettera.
d) Uno od entrambi i tipi di bollini potranno essere reperiti dai futuri concorrenti mediante le modalità illustrate nel paragrafo selezioni nei Bar del presente regolamento.
e) La presenza sulla tessera di uno o due bollini permetterà al concorrente, solo in fase di selezione provinciale e in fase di primo livello di selezione regionale, di disputare rispettivamente una o due partite in più oltre a quella cui da diritto il possesso della sola tessera.
f) Attraverso le selezioni successive si arriva alla definizione della classifica.

Le selezioni nei bar

Scopo delle selezioni nei bar è quello di identificare i giocatori da avvantaggiare nelle successive selezioni provinciali e regionali, distribuendo loro i bollini "SAPAR" e quelli BAR.
L'esercente del BAR troverà un bollino BAR all'interno di ogni copia della rivista Bar Giornale stampata nel periodo del Campionato, mentre per i bollini SAPAR dovrà rivolesi al proprio noleggiatore associato SAPAR che dividerà quelli in uso possesso tra i bar da lui serviti secondo un criterio personale.
L'esercente dovrà svolgere la selezione su qualunque flipper o macchina di divertimento automatico presente all'interno del Bar nel periodo prescelto per eliminatorie, seguendo modalità temporali e regole di selezione da lui decise. Ai fini di questa selezione di Barista va considerato giudice unico ed inappellabile, e svolge la manifestazione sotto la propria responsabilità.

LA PAGINA DEI RECORD

VIDEOGARA
SUPERVIDEOGARA
PINBALL CHAMP '83
SIM HI-FI IVES
ITP

TIME MACHINE

il grande protagonista di Pinball Champ '83

Ecco l'ultimissimo flipper della F.lli Zaccaria: **Time Machine**, ovvero la Macchina del Tempo: è con lui che i lettori di VIDEOGIOCHI dovranno vedersela se vorranno partecipare al 2° campionato nazionale di abilità su Flipper.
Ad ogni modo torniamo a noi, o meglio alla macchina del tempo.
Innanzitutto, il piano di gioco si modifica durante la partita permettendo l'alternarsi di fasi di gioco a tutto piano con altre dove sono presenti i tradizionali **bumper** (i cosiddetti funghetti). I **bumper** possono infatti scomparire all'interno del pianale variando completamente la dinamica e l'assetto di gioco.
L'idea è veramente nuova (a quanto ne sappiamo non esiste un flipper strutturato in questo modo) ed offre un'originale variazione sul tema dei flipper multipiano.
Ciò permette di avere uno svolgimento multifase del gioco che unisce lo stile del flipper a quello del videogioco.
Il flipper è inoltre parlante (in quattro lingue) e non si limita solo a commentare il gioco ma anzi guida il giocatore suggerendogli "tiri più a destra" o "più a sinistra" e altre mosse strategiche.
Anche il vetro frontale presenta delle novità come degli effetti tridimensionali e la scenografia stampata a rilievo dietro il primo vetro serigrafato.

COMPUTITION

Ve lo avevamo anticipato, ed eccoci pronti: una competizione, o computizione, fra lettori ma anche fra club o associazioni, per la proposta o la creazione di programmi che utilizzino al meglio gli home computer esistenti.

AL MEGLIO ...

significa con intelligenza, fantasia, originalità. Come vedete, lasciamo per ultima l'abilità, anche se è importante: la lasciamo per ultima perchè siamo convinti che la nuova bit generation ha tutta quella fantasia che manca ai computer, e di cui la nuova era dell'informatica ha molto, molto bisogno.
La gara è articolata in due gironi, a quello delle idee/proposte (girone A) e quello dei programmi realizzati (girone B).

GIRONE A IDEE/PROPOSTE

I concorrenti devono inviare alla redazione proposte di programma, a soggetto libero (gioco, simulazione, didattico, gestionale) con chiare indicazini sulle modalità di funzionamento, scopi del programma e fasi di attuazione: che cosa succede, che cosa si vede, come si risponde e così via. Il Comitato di Redazione di Videogiochi premierà sopratutto la validità ipotetica del progetto e la completezza del suo svolgimento, mentre la sua attuabilità pratica sarà tenuta in minore considerazione.

IL PREMIO

1 buono acquisto da L. 100.000 ogni mese presso i Bitshop Primavera.

GIRONE B

Qui, invece, l'attuabilità salta in primissimo piano: infatti il programma concorrente deve funzionare su un home computer a scelta fra questi SINCLAIR ZX 81, SINCLAIR ZX SPECTRUM, VIC 20, TI 99/4A. Anche qui il soggetto è libero: potete fare un programma per disegnare le farfalle, o un programma per dirigere una banca svizzera (a noi però sono più simpatiche le farfalle ...).
La giuria, scelta nell'ambito dei maggiori esperti del Gruppo Editoriale Jackson, premierà la validità complessiva del programma sia sotto l'aspetto della sua originalità, sia della sua esecuzione, della sua documentazione e, in altre parole, di tutti quei parametri che chi programma ben conosce.

I PREMI PER QUESTO "GIRONE"

Sono offerti in collaborazione con Bitshop Primavera: per ogni categoria un buono acquisto da L. 500.000 che potrete spendere come meglio crederete in uno dei 70 Bitshop Primavera sparsi in tutta Italia. Inoltre ogni mese sarà pubblicato un programma giudicato interessante.

COMPUTITION È UN'INIZIATIVA RISERVATA AGLI ABBONATI

COME PARTECIPARE ALLE GARE?

In altra parte di queste magiche pagine del BONUS diamo tutti i consigli necessari per realizzare delle buone fotografie dei punteggi.
Tutti i punteggi che non siano accompagnati da una fotografia leggibile vengono scartati e non possono partecipare nè alla Videogara nè alla Supervideogara.
Non pubblichiamo, comunque, le fotografie dei punteggi, che restano a disposizione dei dubbiosi presso i nostri archivi.Sulla fotografia, o sul retro, va applicato un facsimile di questo tagliandino

NOME ________
COGNOME ________
INDIRIZZO ________
ETA' ____ **CITTA'** ________
GIOCO ________
MARCA ________
SISTEMA (BASE) ________
PUNTEGGIO O RECORD ________
NOTE ________

DATA ________ **FIRMA** ________

È nel vostro interesse fare in modo che foto e tagliando non siano facilmente separabili.
Un'eventuale fotografia del giocatore ci fa piacere, e, se appena possibile, la pubblichiamo volentieri: avrete però notato che il flash sullo schermo televisivo annulla quasi totalmente l'amata immagine del videogame, quindi evitate questo tipo di inquadratura e inventatene invece qualcunaltra più originale e spiritosa.

INTANTO NASCE IL SINCLUB

Sta nascendo il SINCLUB, che è un'abbreviazione per dire Sinclair Club.
Ma non è stato chiamato Sinclair Club per un motivo ben preciso, e non solo per brevità: perchè non è un Sinclair Club (di quelli ce n'è già tanti) ma è un organismo che aiuta e coordina tutti i Sinclair Club esistenti.
Perchè ne parliamo in BONUS? Perchè una delle attività promosse dal SINCLUB sarà proprio quella di attivare gare di programmazione fra i vari Sinclair Club.
SINCLAIRISTI, ZETAISCISTI, SPECTRUMISTI: CERCATEVI FRA DI VOI, RIUNITEVI, ORGANIZZATEVI IN CLUB, SEGNALATEVI AL SINCLUB (che possiede anche un giornale ufficiale, il Sinclub Sperimentare, allegato al mensile SPERIMENTARE, della J.C.E.).
Tutti le gare, regionali o nazionali, indette dal SINCLUB posson essere valide anche per la nostra COMPUTITION!

VIDEOGARA

Bene, bene: i punteggi cominciano a fioccare, l'ambiente si riscalda, la competizione è già in atto. I valorosi della volta scorsa sono però stutti ancora in sella: nessuno dei numerosi attaccanti è riuscito a disarcionarli!
E così accanto al loro punteggio appare il numero UNO, oggi di gran moda. Ma essi saranno ancora più felici se e quando, la prossima volta, si ritroveranno con il numero DUE accanto al punteggio, prova del raggiunto traguardo e della vittoria del premio che, lo ricordiamo, è un ABBONAMENTO A DIECI NUMERI DI VIDEOGIOCHI, per i non abbonati, o ad altrettanti di PERSONAL & SOFTWARE, per chi a Videogiochi fosse già abbonato.
I giochi in pista nella VIDEOGARA sono così aumentati più che raddoppiando il numero della volta scorsa: ma, ne siamo certi, non siamo che agli inizi. Sotto dunque, e ... ognuno per sé, tutti per VIDEOGIOCHI.

Titolo	Marca	Mese	Punti	Nome e cognome
ASTROMASH	Mattel	1	660.625	Domenico Naccari Palmi (RC)
AUTO RACINE	Mattel	/	2.58	Giorgio Novella Albisola Capo
AMIDAR	Parker	/	7.910	Matteo Riveruzzi Terni
BARNSTORMING	Activ.	1	0:32,92	Rinaldo Montalenti Padova
BEAUTY & BEAST	Imagic	1	13.800	Antonio Spinelli Milano
BERZERK	Atari	/	230.730	Fanti Carlo
CIRCUS	Atari	1	4.350	Cristina Quarenghi Milano
CHOPPER COMMAND	Activ.	/	38.100	Stefano Todini Roma
DEFENDER	Atari	/	1.219.250	Alessio Ricco Arenzano (GE)
DEMON ATTACK	Imagic	1	109.660	Federico Tavola Milano
MISSILE COMMAND	Atari	/	469.185	Massimiliano Leoncini Milano
PITFALL	Activ.	1	112.035	Franco Barabino Genova
PAC-MAN	Atari	/	99.9999	Massimiliano Leoncini Milano
SPACE INVADERS	Atari	/	7.565	Matteo Riveruzzi Terni
SKIING	Activ.	/	27.86	Stefano Todini Roma
SKYING	Mattel	1	94,8	Marino Vignali Milano
SUPER BREAKOUT	Atari	1	9.997	Franco Castagna Palermo

UN ALTRO CONCORSO: ITP

In questo numero di VIDEOGIOCHI cercate la pagina pubblicitaria della ITP: è piena zeppa di schermi senza alcuna indicazione.
A voi il piacere di indovinare i titoli di questi videogames. Inviate a mezzo posta la vostra lista alla ITP (l'indirizzo è nella pagina pubblicitaria stessa), che offrirà un premio a chi indovinerà.

SUPERVIDEOGARA

ECCO I SUPERGIOCHI!

Ci siamo, è giunto il momento, è scattata l'ora X. La nostra giuria dei saggiocatori ha sciolto il riserbo (così si usa dire) e ha finalmente deliberato, dopo interminabili e dottissime disquisizioni, infiniti silenzi, intense meditazioni.
Così si è stabilito di non favorire nessuna marca in particolare, e di non sottolineare le pur inequivocabili tendenze del mercato: non si adotta quindi un metodo proporzionale ai reali volumi di vendita, nè si tiene conto di quelle che sono le preferenze espresse dai lettori nella classifica VIDEOGIOCHI HIT, per il semplice motivo che tali preferenze mutano in continuazione, mentre la SUPERVIDEOGARA deve avere una certa durata.
A partire da oggi, dunque, i punteggi-record ottenuti nei giochi qui sotto elencati concorrono alla SUPERVIDEOGARA.

PAC-MAN	**Atari**	**(Videogiochi n. 2)**
MEGAMANIA	**Activision**	**(Videogiochi n. 4)**
INFILTRATE	**Apollo**	**(Videogiochi n. 3)**
MOUSE PUZZLE	**Creativision**	**(Videogiochi n. 5)**
ROBOT KILLER	**Hanimex**	**(Videogiochi n. 2)**
DEMON ATTACK	**Imagic**	**(Videogiochi n. 1)**
TRON DEADLY DISCS	**Intellivision**	**(Videogiochi n. 4)**
CANNIBAL	**Philips**	**(Videogiochi n. 3)**
JOURNEY'S ESCAPE	**Data Age**	**(Videogiochi n. 5)**

I PREMI SONO BESTIALI: 10 televisori a colori messi in palio dalla Zanussi Elettronica per chi sarà recordman pubblicato per tre numeri consecutivi!
Si comincia dal prossimo numero. Avete sentito?
SI INIZIA DAL PROSSIMO NUMERO!
La supervideogara è riservata agli abbonati: se avete un record da mandare e non siete abbonati, allegate la richiesta di abbonamento al vostro record.
Se siete abbonati allegate invece l'etichetta con il vostro indirizzo, quello che vi arriva assieme alla rivista.

SIM HI-FI IVES + VIDEOGIOCHI

LA SUPERVIDEOGARA IN DIRETTA!

Il padiglione 16 del prossimo SIM-HIFI-IVES è tutto per voi, lettori: infatti sarà popolato da ogni sorta di videogiochi e computer, e - come se ciò non bastasse - sarà sponsorizzato propria dalla vostra rivista, VIDEOGIOCHI cioè.
Ed ecco la bomba dell'ultimissima ora: per tutta la durata del salone si svolgeranno gare quotidiane ed estrazioni di premi, sempre quotidiane, sui giochi indicati dai nostri superesperti:

PHOENIX	**Atari**
MEGAMANIA	**Activision**
INFILTRATE	**Apollo**
MOUSE PUZZLE	**Creativision**
DEMON ATTACK	**Imagic**
TRON DEADLY DISCS	**Intellivision**
CANNIBAL	**Philips**
DONKEY KONG	**Coleco**

Questo, quanto se ne sa ora, anche se qualche gioco può ancora cambiare vi terremo aggiornati. In ogni caso, resti fra noi, ma se questi premi saranno vinti soprattutto dai nostri lettori ... beh sarebbe il minimo, vi pare?

Top 15

LA CLASSIFICA DEI GAMES PIU' VENDUTI IN U.S.A. SECONDO

Billboard 88th YEAR

Apr.		Mar.	Titolo del gioco	Marca
1	!	—	**MS. PAC MAN**	Atari
2	↓	1	PITFALL	Activision
3	↓	2	RIVER RAID	Activision
4	↑	6	VANGUARD	Atari
5	↓	3	FROGGER	Parker
6	↓	4	DONKEY KONG	Coleco
7	!	—	PHOENIX	Atari
8	↓	7	PAC-MAN	Atari
9	↑	14	SPIDER FIGHTER	Activision
10	=	10	DRAGON FIRE	Imagic
11	!	—	MEGAMANIA	Activision
12	↓	8	REAL SPORTS-BASEBALL	Atari
13	↑	15	ZAXXON	Coleco
14	!	—	LOCK'N CHASE	Intellevision
15	!	—	DONKEY KONG JR.	Coleco

Siamo ormai abituati alle sorprese, ma che una nuova entrata andasse direttamente ad occupare il primo posto spodestando Pitfall, proprio non ce l'aspettavamo! Ma niente è impossibile, visto che lo scettro è stato impugnato niente meno che dalla sorellina minore del Pac-Man: Ms. Pac-Man che, in America, è stata eletta "Donna dell'Anno".
Pitfall passa così al secondo posto, River Raid al terzo.
Donkey Kong continua la sua lenta discesa accompagnato da Frogger, mentre Vanguard fa un salto di due posizioni in su.
Cinque nuove entrate fra cui Phoenix al settimo posto che dopo Ms. Pac-Man è il debutto più sorprendente.
La classifica è condotta da Atari, con cinque posizioni, e da Activision, con quattro.
È inspiegabile che Intellivision con un solo piazzamento è per giunta relegato al 14° posto; Imagic mantiene il decimo posto.

HIT BAR

CLASSIFICA DEI GIOCHI PIU' RICHIESTI

I PIU' GETTONATI				I PIU' VOTATI			
Apr.		Mar.	Titolo del gioco	Apr.		Mar.	Titolo del gioco
1	↑	13	**LADY BUG**	**1**	↑	2	**DONKEY KONG**
2	↓	1	PENGO	**2**	↓	1	PAC-MAN
3	↑	4	MOON RANGER	**3**	↑	9	TURBO
4	↓	3	MR. DOO	**4**	↓	3	FROGGER
5	↓	2	POPEYE	**5**	↓	4	TARZAN
6	!	—	BURGER TIME	**6**	↓	5	QIX
7	↑	11	LOOPING	**7**	↑	10	ASTEROIDS
8	!	—	DONKEY KONG	**8**	↓	7	TEMPEST
9	!	—	WORLD TENNIS	**9**	↓	6	ZAXXON
10	=	10	CRUSH ROLLER	**10**	!	—	PENGO
11	↓	9	PAC-MAN	**11**	!	—	LADY BUG
12	!	—	AMIGO	**12**	!	—	GALAGA
13	↓	6	SPACE PILOT	**13**	↓	8	DEFENDER
14	↓	5	TARZAN	**14**	↓	11	KANGAROO
15	!	—	ASTROBLASTER	**15**	!	—	MOON RANGER

Fantastica ripresa di lady Bug che passa in prima posizione.
Il gruppo di testa si riconferma, seppure con una certa flessione di Popeye. Strano è così divertente!
Nuovo ingresso con Burger Time: il genere "alimentare" sta imponendosi, mentre è in ribasso Tarzan.
In queste classifiche è notevole la velocità con cui i miti si fanno e si dissolvono.
Fra i giochi votati dai lettori, Donkey Kong ha finalmente raggiunto il primo posto scalzando Pac-Man.
Turbo è proprio piaciuto, superando le incertezze del primo momento.
C'è poi un gruppetto compatto di nuovi ingressi che coincidono con quelli di recente introduzione sul mercato.

HAI UN SOLO MODO PER PORTARE

VOTALO!

VIDEOGIOCHI HIT

CLASSIFICA SECONDO I NOSTRI LETTORI

Apr.		Mar.	Titolo del gioco	Marca
1	=	1	**PITFALL**	Activision
2	↑	3	SOCCER	Intellevision
3	↓	2	PAC MAN	Atari
4	=	4	DEFENDER	Atari
5	↑	9	DEMON ATTACK	Imagic
6	↓	5	TENNIS	Intellivision
7	↑	13	STAR STRIKE	Intellevision
8	↓	7	ASTEROIDS	Atari
9	↑	11	LOCK'N CHASE	Intellevision
10	↓	6	BASKETBALL	Intellevision
11	↓	8	SKYING	Intellivision
12	!	–	ASTROSMASH	Intellevision
13	!	–	FOOTBALL	Intellevision
14	!	–	SPACE INVADERS	Atari
15	!	–	ROBOT KILLER	Hanimex

Pitfall è ancora in testa e Pac-Man non è più al secondo: anche nel cuore dei nostri lettori il videogioco più famoso del mondo ha perso il suo trono.
Notevole la salita di Demon Attack, dal 9° posto al 5°.
L'Intellevision continua con il suo sconvolgente successo: ben 8 titoli in classifica, di cui 3 nuove entrate.
Al 14° posto un'altra nuova entrata: Space Invaders dell'Atari che conferma così la sua vitalità, mentre Defender è stabile al 4° posto.

IL TUO VIDEOGIOCO AL SUCCESSO:

VOTALO!

I QUINDICI PIU'

CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI

INCHIESTA DALLA NOSTRA REDAZIONE

Apr.		Mar.	Titolo del gioco	Marca
1	↑	5	**PITFALL**	Activision
2	↑	3	DEMON ATTACK	Imagic
3	↓	1	SOCCER	Mattel
4	↑	6	Atlantis	Imagic
5	!	–	DRAGON FIRE	Imagic
6	!	–	LOCK'N CHASE	Mattel
7	!	–	MICRO SURGEON	Imagic
8	↓	2	PAC-MAN	Atari
9	!	–	FROG BOG	Mattel
10	!	–	MEGAMANIA	Activision
11	!	–	UTOPIA	Mattel
12	!	–	BEAUTY & BEAST	Imagic
13	↓	4	TENNIS	Mattel
14	!	–	ROBOT KILLER	Hanimex
15	↓	10	SPACE INVADERS	Atari

Ancora sorprese nella classifica dei giochi più venduti nelle principali città Italiane.
È il trionfo di Pitfall che, con una salita travolgente, passa in testa. Demon Attack guadagna il 2° posto, mentre Soccer della Mattel passa in terza posizione.
Quello dell'Imagic è un grande successo, se si pensa che è in classifica con cinque titoli, di cui quattro nuove entrate, ben più di metà del suo catalogo è stato premiato.
Inoltre ciò conferma il successo dei giochi di azione e strategia.
I giochi di simulazione sportiva, grandi favoriti della scorsa classifica, sembrano subire una battuta di arresto: solo due titoli, Intellivision naturalmente!
Pac-Man scende ancora, lo ritroviamo in ottava posizione, ma è ormai evidente che per il vecchio campione le speranze di tornare in testa sono ormai minime (speriamo in sua sorella ...): chissà che non diventi, come space Invaders-ancora in classifica-un sempreverde.

COLPO D'OCCHIO SUL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

OCCHIO AI NUOVI COIN-OP

Coin-Op, cioè coin operated, i videogiochi a gettone. Sono molti e bellissimi e tutti di prossima uscita anche in Italia.

Aguzzate la vista e avvisateci appena li vedrete: faremo una rapida corsa per battere il record!

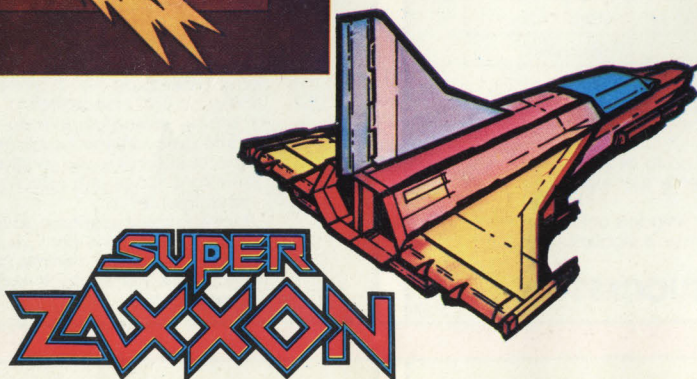
BULK ROGERS (Sega), il conquistatore del pianeta Zoom in un emozionante avventura spaziale.

REACTOR (Gottlieb). La grafica a vettore vi proietta in una dimensione fantastica.

SUPER ZAXXON (Sega). Non c'è neanche bisogno di presentarlo.

Q°BERT (Gottlieb). La mania del cubo va sul video. Una piramide di cubetti, un mostriciattolo che va su e giù cambiando i colori alle varie facce.

ZEKTOR (Sega) Otto città cosmiche sono state catturate dagli alieni Robot: dovete riconquistarle.

MONSTER BASH (Sega). Dracula, Frankestein, Chameleon Man e i suoi Ragni si aggirano per cripte segrete, castelli incantati e buie cantine. Tocca a voi rincorrerli e catturarli.

LADY BUG

Se avete giocato a Lady Bug, il gioco della coccinella, e non siete mai riusciti a completare le parole Extra e Special non avrete mai visto gli **schermi speciali** che appaiono quando completate le parole. È un peccato perchè sono molto belli, soprattutto quello dello Special.

Niente paura, Videogiochi ve li mostra.

Quello sopra è lo schermo che appare dopo che si è composta la parola Extra, quello sotto appare quando si completa la parola Special. Molti di voi avranno sicuramente visto il primo schermo, ma quanti avranno visto quello dello sposalizio?

LA BORSA DEI VIDEOGIOCHI

Titolo	Quotazioni		Quotazioni di chiusura al 10/2/83	Quotazioni di chiusura al 9/3/83
	Massima	Minima		
Coleco	28,62	4,87	22,62	25
Mattel	31,50	11,37	14	13,62
Warner Cm	59,62	27	32,16	30,25

Come leggere la tabella: Le quotazioni di massima si riferiscono alle 52 settimane precedenti l'ultima data di rilevazione e indicano appunto le quotazioni massima e minima raggiunte dal titolo in questione. Il valore delle quotazioni è dato in dollari ed indica il costo di una singola azione della società quotata.

Il punto: Rispetto al mese precedente la situazione è leggermente modificata. Tenendo conto che le quotazioni si riferiscono all'attività globale delle società citate e non solo all'attività nel settore dei videogiochi, possiamo comunque osservare che la Coleco è in leggera ascesa avendo guadagnato nel mese in osservazione poco più di due punti.

Gli stessi punti, più o meno, che hanno perso la Warner (Atari) e la Mattel.

In misura maggiore la prima, in misura minore la seconda.

La situazione sembra quindi rispecchiare l'effettiva situazione di mercato che vede in crescendo la quota di mercato conquistata dalla Coleco a spese dei due sistemi Atari e Mattel. È una tendenza lenta ma continua, ed è ora compito dell'Atari e della Mattel darsi da fare per contrastare questa tendenza. Anche se crediamo che più di tanto non possano fare. La Coleco s'è conquistata col suo ColecoVision i favori di molti videogiocatori ed è ormai una realtà con cui fare i conti.

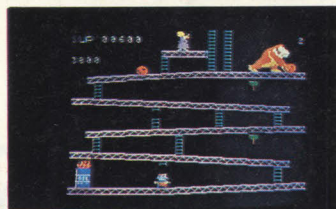
IL GIOCO DI MC DONALD

Mc Donald (la più grande e famosa catena di Fast-Food americana) ha costruito la sua fama sulla rapidità con cui serve da mangiare. Ma se siete veramente affamati, indipendentemente dalla loro velocità, vi sembrerà sempre di aspettare troppo. Cosa c'è allora di meglio che aspettare giocando?

È proprio questo che Mc Donald sta pensando di fare, forse anche un po' invidioso del successo che sta riscuotendo Pizza Time Theatre. Sta infatti studiando un videogioco attraverso il quale ordinare quello che si vuol mangiare e poi giocare mentre si aspetta di essere serviti. Prima vincete e poi mangiate. Come a dire ... se non giochi sta minestra, salti il pasto e vai in palestra!

DONKEY KONG PER GLI HOME COMPUTER ATARI

L'Atari ha comunicato di aver raggiunto un accordo con la giapponese Nintendo per produrre la versione per home computer dei due giochi DONKEY KONG e DONKEY KONG JUNIOR.

Il Vice Presidente della Divisione Home Computer dell'Atari ha descritto con grande entusiasmo i due giochi e si è detto certo di aver aggiunto due cartucce eccezionali al loro catalogo, di software. La licenza per il mercato dei videogiochi da casa è attualmente detenuta dalla Coleco che ha entrambi i giochi compatibili per il suo sistema e per quello Mattel e Atari.

IL MISTERO DI PAC-MAN

Nel numero di febbraio di Videogiochi c'era un'apparente contraddizione e probabilmente i più attenti tra i lettori l'avranno notata. A pagina 17 riportavamo una notizia secondo cui il massimo punteggio possibile nel gioco di Pac-Man (da bar) era 3.326.600 punti, corrispondenti al 256^{8} schermo. A quel punto il gioco va in tilt ed è umanamente impossibile continuare.

Invece, nella lista dei punteggi più alti pubblicata a pag. 81 indicavamo come punteggio record mai raggiunto a Pac-Man 14.880.210 punti. Come è possibile? La spiegazione c'è. Il massimo punteggio possibile è effettivamente 3.326.600 punti, ma esiste un trucco che permette di superare il punto in cui la macchina va in tilt e quindi di proseguire nel gioco.

Se al termine della 243^{8} chiave nel vostro punteggio è presente il numero 256, il gioco salta la chiave successiva, la 244^{8}, e passa immediatamente alla 245 chiave. Da questo punto in poi il gioco continua regolarmente e si può così continuare a fare punti fino ad arrivare al limite delle capacità del giocatore.

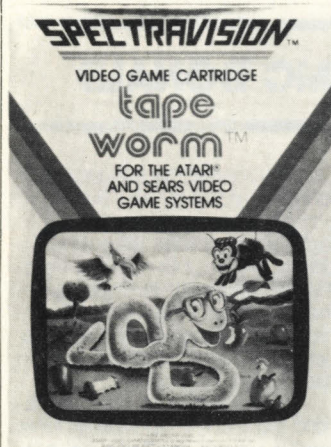
È IN ARRIVO UNA NUOVA MARCA DI VIDEOGIOCHI ORAMAI ABBIAMO PERSO IL CONTO

L'abbiamo ripetuto più volte: il mercato dei videogiochi fa gola a molti e, ad ulteriore conferma, ecco una nuova marca di videogiochi.

È la K-Tel International, una società statunitense specializzata nella distribuzione di **compilation album** pubblicizzati attraverso massicce campagne televisive (i compilation album sono i dischi a trentatre giri contenenti raccolte di brani musicali di diversi artisti), che ha annunciato l'intenzione di avviare "un programma molto esteso nel settore dei videogiochi e affini".

La nuova linea di videogiochi, il cui marchio è ancora in via di definizione, verrà presentata al Summer Consumer Electronics Show, il CES estivo di Chicago.

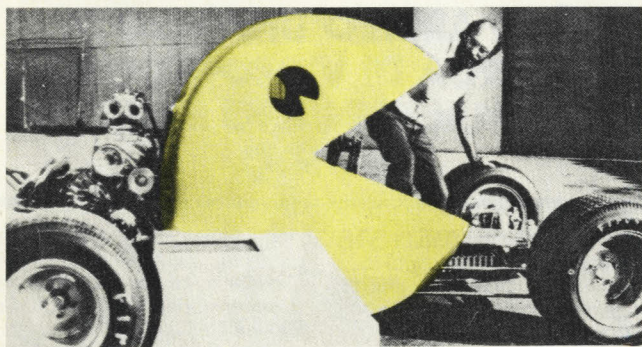
Non si sa ancora quanti titoli saranno introdotti ma, a detta di un responsabile della K-Tel, saranno Atari compatibili. Non è invece ancora stato deciso se verranno prodotte cartucce-gioco compatibili con altri sistemi. I prezzi delle cartucce saranno "competitivi" (parliamo del mercato americano) e i concetti di gioco saranno "un po' diversi" dal solito.

SPECTRAVISION VIP-CLUB

La Spectravision - la casa produttrice dei giochi Gangster Alley, Planet Patrol, China Syndrome, ecc. - ha annunciato la nascita della "Legione degli Eletti", un super club per i giocatori dei giochi Spectravision.

Si tratta di un club molto esclusivo di veri VIP dei videogiochi. L'ammissione al club è subordinata all'invio da parte degli aspiranti membri di una foto con i massimi punteggi conseguiti. Solo coloro che avranno totalizzato i punteggi più alti potranno entrare a far parte della Legione. E come attestato di merito verrà loro conferita una placca d'oro e un joystick **Quick Shot** anch'esso in oro.

Chiunque può entrare a far parte della Legione degli Eletti, ma solo i giocatori più bravi saranno ammessi. Purtroppo, per ora, solo i più bravi giocatori USA. Infatti non si sa ancora se i giocatori italiani ed europei in generale potranno far parte di questo club.

Ad ogni modo, appena saranno arrivate un po' di richieste di ammissione, la Spectravision organizzerà una grande finale dove i migliori membri della Legione dovranno sfidarsi testa a testa. Si deciderà quindi chi potrà fregiarsi del titolo di leader della Legione degli Eletti.

ARRIVA LA PAC-MACCHINA

Pac-Man colpisce ancora. E questa volta sotto forma di automobile. Rod Powell, un meccanico di Salinas - la città californiana dove è morto James Dean - ha costruito una Pac-macchina su telaio Volkswagen. Ci ha impiegato due mesi, lavorando diciotto ore al giorno. Il prezzo? È in vendita per la modica cifra di 90 milioni di lire!

Ma ... aspettate un attimo prima di tirar fuori il portafoglio: l'amministrazione dei trasporti americana trova che la Pac-Macchina sia troppo rumorosa per circolare nei centri abitati e le compagnie di assicurazione la reputano troppo pericolosa per assicurarla, forse che, animata dalla stessa smania divoratutto del suo illustre genitore, divorerà qualunque cosa incontrerà sulla sua strada?

I VIDEOGIOCHI IN FRANCIA

Grande successo dei Videogiochi anche in Francia, dove sono aumentate incredibilmente le vendite sia delle consolle (dalle 55.000 del 1981 alle 200.000 del 1982) che delle cartucce (dalle 275.000 del 1981 alle 800.000 del 1982).

La parte del leone, come al solito, la fa l'Atari, ma sono presenti ormai quasi tutte le società produttrici sia di software che di hardware.

Il prezzo delle consolle oscilla tra le 200 e le 300 mila lire. Per le cassette invece si parla di 30/60 mila lire.

Una novità interessante di cui seguire lo sviluppo è la nascita della rete di TV via cavo installata dalla PTT (le poste francesi) e della possibilità di usufruire di canali-gioco a pagamento.

PRONTO, CHI PARLA? L'INTELLIVOICE È PRONTO

Dopo un'attesa che ai possessori di consolle Intellivision sarà sembrata fin troppo lunga, ecco finalmente l'Intellivoice. Il primo - e per ora unico - accessorio per il sistema Intellivision, sarà da maggio disponibile in Italia. Naturalmente insieme alle cartucce - gioco parlanti.

Reso possibile grazie ai recenti sviluppi nel campo della sintetizzazione della voce, l'Intellivoice è un terminale parlante che aggiunge la dimensione della voce umana (ehm, ehm ... computerizzata) ai giochi Intellivision.

Fisicamente l'Intellivoice si presenta come uno scatolotto con due connettori laterali che gli consentono di interfacciarsi con la consolle e la cartuccia parlante, facendo in pratica da ponte tra i due.

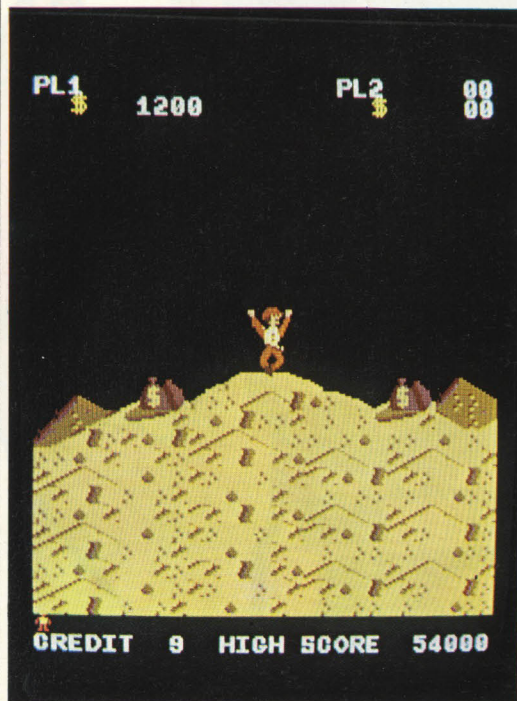
Una rotellina zigrinata posta sul pannellino frontale consente la regolazione del volume.

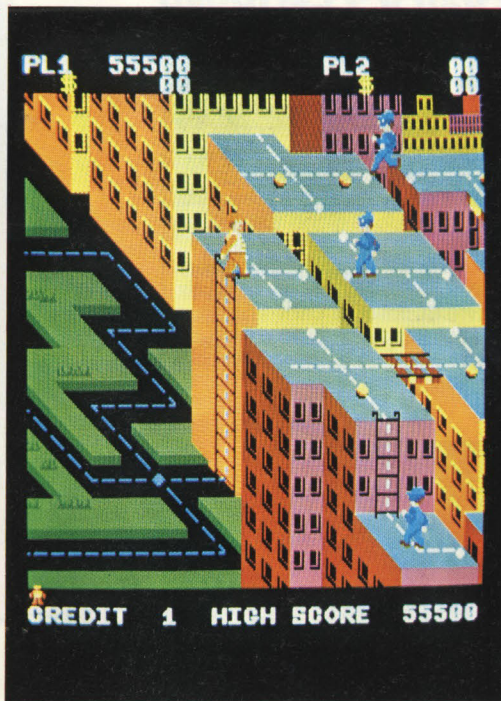
Insieme all'Intellivoice verranno messe in commercio tre cartucce gioco presentate all'ultimo Salone del Giocattolo di Milano. I tre titoli sono **Space Spartans, Bomb Squad** e **B-17 Bomber**.

L'Intellivoice ha un prezzo di listino (il che vuol dire che cercando potrete anche trovarlo a qualcosa in meno) di 199.000 lire, mentre le cartucce costano 85.000 lire.

Dati i recenti esperimenti in campo cineolfattivo, siamo ora in ansiosa attesa dell'Intelliodor che ci dovrebbe, finalmente, stuzzicare le narici con misteriosi aromi interstellari.

Scherzi a parte, Intellivoice - pur non essendo inedito nel campo degli home computer - è un passo avanti verso il realismo totale.

NUOVISSIMO E ITALIANO

Nonostante il nome possa trarre in inganno MONEY MONEY! è l'ultima novità, nel campo dei videogiochi da bar, studiata e realizzata in Italia. La ditta dei F.lli Zaccaria, famosa in tutto il mondo per i suoi flipper, da qualche anno oltre a essere distributrice per l'Italia di numerose case americane, produce anche software e hardware per videogiochi da bar.

MONEY MONEY! è l'ultimo uscito dalla fabbrica di Bologna e potrete tra poco trovarlo nella vostra sala giochi preferita.

Scopo del gioco è portare in salvo i propri risparmi dopo aver superato i numerosi ostacoli che si frappongono al vostro ingresso in banca (naturalmente la Swiss Bank!).

SNOOPY INVADERS

Snoopy, Charlie Brown, Linus e tutta la banda dei **Peanuts** diventeranno tra breve dei personaggi di videogiochi.

L'Atari ha acquistato la licenza per trasferire i personaggi dei Peanuts dalla carta stampata allo schermo televisivo. L'accordo prevede che Charles M. Schultz, il creatore dei Peanuts (a proposito, vuol dire noccioline), collabori alla realizzazione dei giochi.

I giochi, che dovrebbero essere indirizzati principalmente ai più giovani, saranno prodotti sia per essere compatibili con l'Atari 2600 (il vecchio VCS) che con il nuovo sistema 5200.

VIDEOGIOCHI OLOGRAFICI

L'olografia è una tecnica di riproduzione di immagini tridimensionali di oggetti in movimento nello spazio attraverso l'uso di un raggio laser.

Le enormi possibilità che offre questo procedimento ve le lasciamo immaginare, ma c'è anche chi ha fatto degli studi per sfruttare il procedimento olografico per creare dei videogiochi tridimensionali.

Alcune società (tra cui la Mattel, l'Atari e la Coleco) stanno facendo degli studi di cui però non vedremo presto i frutti. Loro stessi pensano che il pubblico non sia ancora pronto per recepire questo nuovo discorso di immagine, e detto tra noi è probabile che non lo siano neanche loro da un punto di vista produttivo.

Ci sono solamente alcuni giochi olografici esistenti in America. Uno di questi è "Gunsmoke", che è esposto al Museo dell'Olografia di New York". Con un fucile, montato davanti allo schermo, dovete colpire un cowboy che sta in piedi davanti alla porta di un saloon. Se vincete, l'immagine tridimensionale del pistolero cade bocconi nella polvere; se perdete si erge trionfante con la sua Smith & Wesson ancora fumante. Quello che è impressionante è che entrambe le alternative sono contenute nell'azione tridimensionale dell'ologramma.

Per un giocatore sofisticato l'azione è quantomeno primitiva, ma l'azione filmica olografica è veramente incredibile.

La Kansai Saiki Seisasukusho Corp. (Kasco), la compagnia giapponese costruttrice di Gunsmoke, ne ha venduti oltre 6000, di cui solo 750 sono in USA.

La Kasco ha anche prodotto altri due giochi olografici: "Samurai" e "Bank Robber".

Naturalmente, c'è già chi ha fatto un videogioco olografico a luce rossa!

A MORTE I VIDEOGIOCHI

Nelle Filippine e in Malesia un movimento di opinione sorto da poco vuole mettere fuorilegge i videogiochi.

"Questi giochi inneggiano alla violenza, alla distruzione, alla guerra, all'omicidio e al razzismo" ha detto Martin Khor dell'Associazione dei Consumatori di Penang in una intervista sul New York Times.

Khor ha proseguito sostenendo che i ragazzi, per giocare ai videogiochi, si allontanano dalla famiglia e bigiano le lezioni. "I videogiochi stanno distruggendo i nostri giochi tradizionali e i ragazzi non trovano più nessun interesse nel far volare gli aquiloni e le girandole".

Verrebbe quasi da dire: "ma dove vivi!" (In Malesia giustappunto, eh, eh!).

UDITE! UDITE! IL PRIMO FLIPPER-VIDEOGIOCO E IL PRIMO VIDEOGIOCO-FLIPPER

Si chiama **Caveman** (uomo delle caverne) ed è il primo flipper-videogioco. Prodotto dalla notissima Gottlieb è il primo tentativo di mettere d'accordo gli amanti dei flipper e dei videogiochi. Il gioco si alterna tra flipper e videogioco e il giocatore può decidere la strategia a lui più congeniale passando da un gioco all'altro.

Il videogioco-flipper si chiama invece Baby Pac-Man ed è l'ultimo nato della famiglia (dopo Pac-Man, Ms. Pac-Man e Super Pac-Man). A proposito a quando uno Zio Pac-Man?

Si comincia con il videogioco e se si riesce a scappare sul "campo" del flipper si conquista la possibilità di guadagnare le pillole d'energia che verranno utili quando il gioco tornerà sul video.

Caveman dovrebbe essere già in circolazione da qualche parte in Italia; di Baby Pac-Man invece non sappiamo niente. Se qualcuno l'ha visto ce lo faccia sapere.

IBM HOME COMPUTER

La notizia rimbalza da Wall Street, ma non è stata confermata dalla IBM, il che del resto non significa molto perchè non è nelle abitudini di questa casa commentare le notizie non ufficiali nè con smentite nè tanto meno con conferme.

La IBM dovrebbe annunciare un home-computer con prezzo compreso fra i 300 e i 700 dollari (il prezzo italiano, agli attuali cambi "informatici" potrebbe essere fra le 800.000 e il milione e mezzo di lire).

ENTRO LA FINE DEGLI ANNI OTTANTA

In Inghilterra il mercato degli home computer è vivacissimo: il 65% è della Sinclair, l'11% del VIC 20. Agli altri le briciole.

Si stima che dal 1980 ad ora siano state installate 625.000 macchine, ma il 75% della vendita è avvenuto nel 1982: in ogni caso il tasso di penetrazione è al livello del 3% per la popolazione al di sopra dei 14 anni si tratta di uno dei valori più elevati su scala mondiale, che pone l'Inghilterra al comando nel settore degli Home Computers.

La suddivisione fra maschi e femmine è assolutamente paritaria, per il momento, ma fra quanti non posseggono un computer il 24% dei maschi dichiara di volerlo possedere, mentre solo il 12% delle donne nutre lo stesso desiderio. Facendo una media se ne ricava che la saturazione dovrebbe essere a volumi di installato pari a 6 volte il livello attuale.

Attualmente l'home-computerized-man è un cittadine di livello economico-culturale medio-superiore e di età compresa fra i 35 e i 44 anni: in un prossimo futuro, tuttavia, la massificazione avverrà nella fascia d'et à dei teen-agers poichè è in questa fascia che si raggruppa il 37% delle domanda potenziale.

Il computer in tutte le case è un obiettivo ancora molto lontano, anche nella pallida ed informatissima Albione: entro la fine degli anni '80 potremo forse vedere una casa inglese su 5 computerizzata, non di più.

La causa di questa resistenza è nella stessa natura interattiva del computer: il televisore, che permette al suo utente la più completa passività, è quindi ancora giudicato più attraente, e lo sarà per molti anni ancora.

La Mintel, che ha condotto l'inchiesta da cui sono scaturiti questi risultati in gran parte comuni ad altri paesi del mondo occidentale, ritiene che il software stia diventando un business proprio in questi tempi. Un possessore di Sinclair spende annualmente per il software un'importo pari al valore della macchina.

SEI
PIU' FORTE
DELLE FORZE
DEL
MALE?

ALLORA PU
L'IMAGIC

Acerrimi invasori, un demone assatanato, un drago impetuoso tenteranno di colpirti nei primi tre **videogiochi Imagic** protagonisti di questo sensazionale match.
Ma tu puoi vincerli. Se sei un esperto, naturalmente.
Perché tutti i **videogiochi Imagic** sono stati creati da Imagic appositamente per esperti.

La Imagic, infatti, è la prima società americana specializzata in "supergiochi" e creatrice del

famoso **Demon Attack** proclamato negli Stati Uniti "gioco dell'anno".

L'IMAGIC MATCH

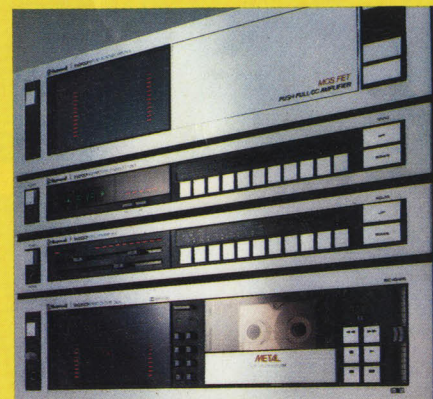
La sfida lanciata da Imagic **è riservata a tutti i possessori di basi Atari e Intellivision** e vede l'impiego iniziale di tre videogiochi Imagic: **Demon Attack, Atlantis, Dragon Fire** per entrambi i sistemi, quindi sei cassette in totale.
Chi accetta la sfida può cimentarsi ora in uno o più di questi tre giochi e, nel corso dell'**Imagic Match**, in altri giochi ancora.
Il partecipante dovrà effettuare il suo gioco e quindi fotografare il risultato riprodotto sullo schermo, in bianco e nero o a colori.
Attenzione. per avere una riproduzione chiara si dovrà attenere a queste raccomandazioni: **non usare flash, tenere ben ferma la macchina**, magari su un cavalletto e **solo per le**

OI VINCERE
MATCH

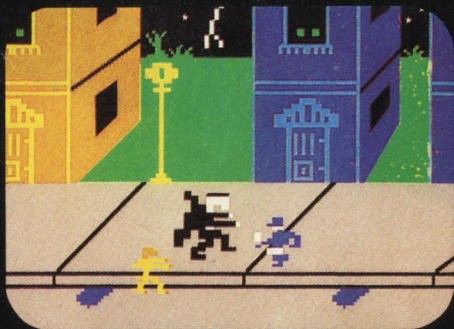
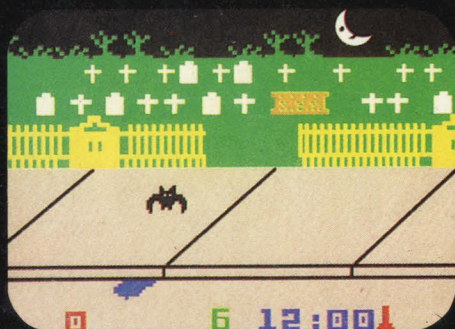
macchine Instant 126 o 110 inserire un flash già usato per aprire il diaframma.
Il giocatore invierà questa foto alla **Casella postale 1330 - 20101 Milano** insieme a una sua foto in formato tessera completa di nome, cognome, indirizzo, età, professione e nome del negozio presso il quale è stata acquistata la cassetta Imagic.

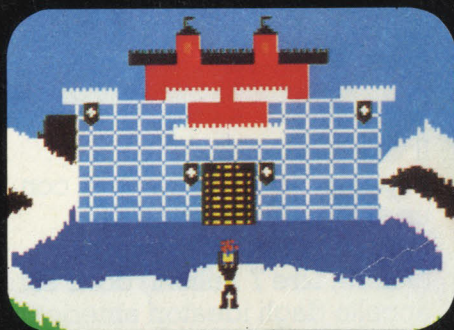
LA PREMIAZIONE

La Imagic esaminerà i punteggi pervenuti e premierà i primi 3 per ognuna delle sei cassette nel seguente modo: ogni mese saranno classificati i primi 5 videogiocatori (per ognuna delle sei cassette, 30 in tutto) il cui nome sarà pubblicato sul numero della rivista Videogiochi del mese successivo.
I primi tre di questi cinque, senza altre formalità, riceveranno in premio **un diploma Imagic "Esperto di videogiochi", una collezione di 12 L.P. e un abbonamento annuale alla rivista Videogiochi.**
Nel mese di novembre avrà luogo la finalissima dell'**Imagic Match** nella quale coloro che ogni mese avranno realizzato il miglior punteggio per ogni titolo, Atari e Intellivision, si cimenteranno in match diretti nel corso di una manifestazione pubblica che sarà ripresa da una nota rete televisiva.

Il vincitore sarà proclamato **super esperto** e premiato con un viaggio di 12 giorni in California per due persone (valore: Lire 7 milioni) dove sarà accolto dagli ideatori americani dei supergiochi Imagic.

Oltre al **super esperto**, saranno premiati i successivi quattro punteggi in classifica secondo questo ordine:
II - Un ultra impianto completo hi-fi Sherwood (valore: Lire 4 milioni).
III, IV, V - Un super impianto completo hi-fi Sherwood (valore: Lire 2.500.000).
La Imagic si augura che possiate farcela tutti e annuncia che l'**Imagic Match** è solo la prima di tante clamorose iniziative che interesseranno nel prossimo futuro i videogiocatori italiani.

I TUOI PROSSIMI 4 INCUBI:

Dracula, Tropical Trouble, Ice Trek, No Escape sono le nuove quattro sfide per chi partecipa al sempre più feroce Imagic Match.

DRACULA. Sei il conte Dracula, assetato di sangue. Hai bisogno di forze. Esci dalla tomba e vola nella notte: sei Dracula ma anche pipistrello. Quando sei Dracula bianchi lupi ti danno la caccia, ma solo così puoi sorprendere con un morso la tua vittima. I pipistrelli volano più forte, ma attenzione: gli avvoltoi li divorano. Devi conficcare al più presto i tuoi denti in qualcosa... ma impallidisci e i tuoi movimenti rallentano. Se una guardia ti prende i suoi paletti ti trafiggeranno a morte. Mordi chiunque trovi ma attento... devi far ritorno alla tomba prima dell'alba. Di vicenda in vicenda, è una tetra lotta tra la vita e la morte.

TROPICAL TROUBLE. Siete naufragati in un'isola deserta dei mari del sud. Solo voi due, soli, completamente isolati. Un enorme mostro vi appare improvvisamente e rapisce la tua donna. Cosa devi fare? È chiaro: riprenderla! Devi attraversare pericolosi territori, la tua vita è in continuo pericolo. Massi che precipitano, noci di cocco che volano, molluschi cannibali, felci maligne e campi di lava ribollente ti bloccano la strada. La tua donna sconvolta ti lascia una traccia di bianchi fazzoletti. Ti fanno diventare invincibile, per una volta sola però! Ma devi andare avanti. Non fermarti o sarai perduto. Salva la donna dei tuoi sogni finché sei in tempo.

ICE TREK. Il leggendario Thor viaggia attraverso il solitario castello del Gigante dei ghiacci. Grosse mandrie di caribou passano fragorosamente vicino a lui. Egli saetta a destra e a sinistra cercando di sguizzare tra loro. I caribou possono colpirlo con le loro corna. Se Thor dovesse uccidere un caribou la grande e implacabile dea delle lande desolate lo vendicherebbe. La sfida continua attraverso un lago ghiacciato con un enorme rampino per agganciare e unire le lastre di ghiaccio. Altri icebergs gli si schianterebbero contro se non li distruggesse prima. Quando Thor raggiunge la fortezza del Gigante dei ghiacci assale quel castello inospitale con palle di fuoco incantate! Riuscirà nella sua impresa?

NO ESCAPE. Giasone, l'eroe senza rivali dell'antica Grecia, ingaggia una spasmodica lotta contro le Furie che lo perseguitano. Ce la mette tutta piazzando i suoi colpi con molta attenzione. Poiché però ai colpi diretti le Furie si moltiplicano, Giasone è costretto a far rimbalzare colpi contro le pareti e il tetto del tempio. Nonostante tutto questo, creature che provengono dal nulla lo attaccano da ogni parte e proprio nel momento in cui l'eroe pensa di averle annientate, altri templi pieni di Furie ancora più indemoniate lo attendono. Sul suo Pegaso, cavallo dalle grandi ali, Giasone passa da un'impresa all'altra. Ma quanto riuscirà a resistere?

Created by Experts for Experts™

In Town

ACCORDO ATARI-COLECO

A volte ci sembra di essere diventati un bollettino giudiziario, altro che una rivista di videogiochi! D'altronde tutte queste notizie di cause, citazioni e richieste di indennizzo per violazioni di copyright o concorrenza sleale non possono essere passate sotto silenzio. Come unica rivista di videogiochi italiana abbiamo il dovere di raccontarvele: altrimenti chi lo farebbe. Un bollettino giudiziario, forse.

Ad ogni modo l'ultima grana legale di una certa importanza era quella che vedeva opposte l'Atari e la Coleco. La prima aveva fatto causa qualche mese fa alla seconda per violazione di brevetto e concorrenza sleale per aver prodotto e venduto **l'Espansion Module n. 1** che permette di giocare sul ColecoVision le cartucce prodotte per l'Atari VCS. La seconda a sua volta aveva citato la prima per violazione delle norme federali (americane) antitrust, asserendo che l'Atari vuole monopolizzare il mercato dei videogiochi.

La notizia dell'ultima ora è che le due società sono arrivate ad un accordo e hanno deciso di regolare la questione al di fuori del tribunale.

L'accordo prevede che la Coleco paghi delle "royalties", cioè delle percentuali sugli utili, all'Atari per avere il diritto di continuare a produrre e vendere l'adattatore e la recentissima consolle Gemini.

Dopo l'accordo all'Atari hanno dichiarato che "era la cosa più intelligente da fare" in confronto all'alternativa di una costosa battaglia legale, mentre il presidente della Coleco, Arnold Greenberg, ha affermato "Ovviamente è una cosa commercialmente sensata per entrambi", anche se non ha voluto rivelare i termini dell'accordo di licenza, cioè quanto la Coleco pagherà all'Atari.

Secondo un osservatore, la cui dichiarazione è stata riportata dal quotidiano americano Wall Street Journal, le due società avrebbero deciso "di risolvere la questione nel mercato".

Entrambi avrebbero riconosciuto che quando le cause sarebbero state decise, la vittoria dell'uno e dell'altro non avrebbe avuto più senso, poichè la rapidità di introduzione di nuovi sistemi ed apparecchi nel settore dei videogiochi renderebbe obsoleti i due apparecchi in questione.

La morale del discorso per i videogiocatori è che l'adattatore Atari per il ColecoVision sarà certamente disponibile.

Ora non resta che aspettare la sua messa in vendita (insieme alla consolle ColecoVision, ovviamente).

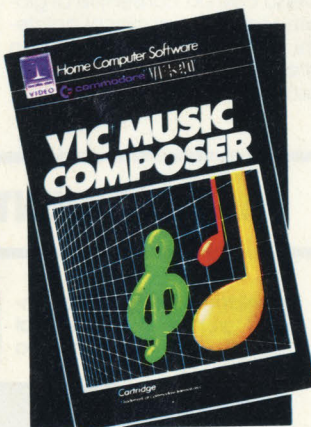
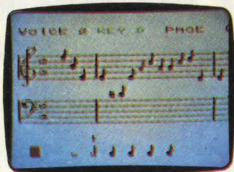
SOFTWARE THORN-EMI PRESTO IN ITALIA

29 titoli, grafica di gran classe, realizzazione di primo livello: questa la realtà del catalogo di software della Thorn EMI Video, filiazione informatica della ben nota EMI discografica.

I programmi sono per gli Atari 400÷800, da noi per la verità assai poco diffusi, e per il VIC 20, che sul nostro mercato, così come in tutto il mondo, è il secondo home computer dopo il Sinclair.

River Rescue: tre intrepidi esploratori si sono persi nella giungla, ma voi, capitano di una potente barca del fiume, avete buone speranze di riuscire a incassare il premio offerto per il loro salvataggio: è per uno o due giocatori, in tre livello di difficoltà. (Per VIC 20; TI 99/4A e Atari 400/800).

Vic Music Composer: un ottimo programma musicale, con notazione scolastica e completo controllo della musica da parte dell'utente.

Submarine Commander: avete un sonar per trovare e distruggere il nemico nel Mediterraneo: attenzione alla pressione, se vi immergete troppo vi schiaccerà! E occhio agli strumenti di controllo: ossigeno, carburante, batterie ... (Vic 20, TI 99/4A e Atari 400/800).

Mutant Herd e Fourth Encounter, invece, sono solo per il VIC 20.

L'introduzione in Italia di questa libreria di ottimo livello è un bocconcino prelibato per tutti gli homecomputeristi. La EMI per il momento non ha ancora infatti deciso come impiegare la sua colossale distribuzione discografica per la diffusione di questa interessante libreria, ma pensiamo che le reti Bitshop Primavera e GBC, che per prime hanno ottenuto la distribuzione di questi programmi, sono più che sufficienti per coprire l'intero territorio nazionale.

APERTA A BOLOGNA UNA SALA GIOCHI DISCOTECA

In pieno centro di Bologna è stato inaugurato il primo aprile (non preoccupatevi non è uno scherzo) l'ANTARES, il primo locale italiano che divide il divertimento dei giovani in due piani di alta tecnologia.

Al piano terreno ci sarà ANTARES Sala Giochi che ospiterà giochi elettronici, flippers e videogiochi scelti tra i migliori del mondo e del momento.

Al piano superiore ANTARES Discoteca equipaggiata con impianti di amplificazione e luci completamente computerizzati in grado di fornire un numero illimitato di effetti da "brivido".

Antares Sala Giochi sarà aperta tutti i giorni dalle 10 di mattina all'una di notte.

Antares Discoteca tutte le sere escluso il lunedì, il sabato e la domenica pomeriggio.

NOTIZIE IN BREVE

Lo sapevate che i cosiddetti esperti in videogiochi dissero che **Pac-Man** era "troppo carino" per essere un gioco di successo, definirono **Asteroids** "troppo fiacco - la grafica è noiosa" e giudicarono **Defender** "troppo difficile da imparare, nessuno perderà del tempo per imparare a giocarlo". Secondo gli "esperti" (a questo punto, metterli fra virgolette è il meno che si possa fare, n.d.r.) questi tre giochi sarebbero stati dei fiaschi clamorosi ...

● Sembra che qualcuno, più precisamente la **Computer Kinetics Corporation** di Westlake Village in California, stia lavorando alla creazione di un videogioco a gettone a luce rossa. Non sanno proprio più cosa inventare! ...

● In un giornale californiano, il "San José Mercury", il presidente di una società di consulenza militare chiamata **Technology Analysis Group** ha affermato che Pac-Man contiene un microprocessore più sofisticato di un aereo americano da caccia e che, in materia di elettronica, l'industria militare statunitense è indietro di otto anni rispetto a quella dei videogiochi (da "Automat")...

Clive Sinclair, geniale inventore tra le altre cose degli home computer ZX80 e 81 e del più recente Spectrum, è presidente della sezione inglese della MENSA, un'organizzazione di persone con QI - quoziente d'intelligenza - pari o superiore a 145 ...

● **Lyle Rains**, inventore di Asteroids, parlando del gioco da lui creato durante un'intervista, ha detto: "Inevitabilmente, alla fine muori. Ma il punto è, come ti sei comportato fino a quel momento? Hai fatto meglio di altri? Se si, hai vinto. È come nella vita. Tutti muoiono prima o poi, ma è quello che fai nella vita che conta" ...

● Vi dice qualcosa questo gioco inventato dai ragazzini di New York: quattro ragazzi ne inseguono un quinto fino a quando questi non tocca un oggetto concordato, poniamo un palo della luce o un albero, e da inseguito si trasforma in inseguitore. Esatto. Avete indovinato. È la versione in carne ed ossa di **Pac-Man**, comprese pillole d'energia e fantasmi in fuga ...

● Il gruppo rock dei **Who** s'è portato dietro con sè, durante tutta l'ultima tourneé americana, un videogioco a gettone per ammazzare il tempo (e qualche alieno) tra un concerto e l'altro: il gioco era Space Invaders ...

Secondo il **Yankee Group**, un centro di ricerca di Boston specializzato nel settore elettronico, l'Atari "è la società che è cresciuta più velocemente in tutta la storia americana". In effetti dal garage di Nolan Bushnell agli uffici moquettati di Sunnyvale ne ha fatta di strada ...

● Ed ora ci sono anche i giochi su videodisco. Peccato che qui da noi non ci sono ancora i videodischi. Ad ogni modo, una società di Cincinnati, la **Vidmax**, ha prodotto il primo gioco interattivo su videodisco. **Murder, Anyone**? - questo è il titolo - contiene diversi segmenti audio e video che possono essere combinati in ordine diverso così da consentire di giocare sedici diversi giochi polizieschi nei quali il giocatore è un detective che deve risolvere un caso ingarbugliato di delitto.

LIBRO SPECTRUM

Il libro italiano dello Spectrum è in libreria proprio nei giorni in cui esce questo numero della rivista. Non è una traduzione del manuale inglese, ma un'opera assolutamente originale firmata dalla ben nota professoressa Rita Bonelli che ha già largamente contribuito alla divulgazione dei principali home computers nel nostro paese.

Il volume, 22.000 lire, è ricco di esempi e di programmi, e permette all'utente un totale dominio sul suo Spectrum. Buona la veste grafica caratteristica più preziosa del volume è la sua grande logicità: infatti ha richiesto più di tre mesi di lavoro da parte di un team specializzato guidato dalla Bonelli stessa.

COLECO IN RITARDO

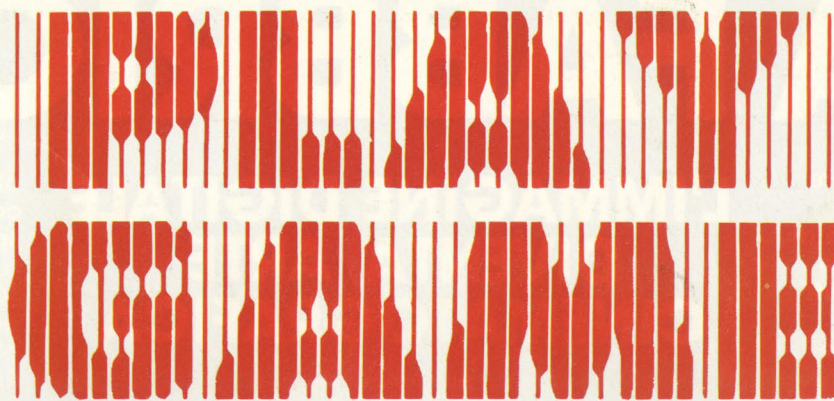
A tutte le numerose domande relative a giochi Coleco compatibili con Atari e Intellivision dobbiamo rispondere che, ahimé, i piani di distribuzione di questa casa, curati dalla CBS Italiana, hanno subito un ritardo. Al proposito abbiamo voluto chiedere conferme o smentite al responsabile della Coleco presso la CBS, Sig. Papazian, il quale non senza un velo di mestizia nella voce ci ha confermato che gli arrivi dagli USA, previsti per aprile, hanno subito uno slittamento a maggio molto inoltrato, forse anche giugno. La base Coleco, invece, dovrebbe essere disponibile per settembre.

Ci risulta che siano in corso trattative con la Rebit Computer e con il Bitshop Primavera per la distribuzione del software e delle periferiche.

AL PRESIDENTE PIACCIONO I VIDEOGIOCHI

Il presidente Reagan, parlando a un gruppo di studenti al Walt Disney Center di Epcot (la nuova città del futuro simile a "Disneyland") ha fatto gran apprezzamenti sui videogiochi che, secondo lui, aiutano ad addestrare una nuova generazione di piloti.

"Moltissimi giovani hanno sviluppato un'incredibile capacità di coordinazione oculo-motoria". Secondo il presidente americano lo schermo video computerizzato è molto simile agli schermi dei radar strumento indispensabile di ogni aviatore che si rispetti -: "Guardate un ragazzino di dodici anni giocare e far punti a Space Invaders e vedrete l'abilità dei piloti di domani".

A buoni conti però, per mettere le mani avanti rispetto alle possibili critiche dei genitori americani, Reagan si è affrettato a riaffermare i sani valori tradizionali che hanno fatto grande l'America: "Studiare, coltivare le amicizie e praticare gli sport rimangono i doveri prioritari!".

MILANO - Via Mascheroni, 14 - Tel. 02/437385

VIDEOGIOCHI - Home Computer - Cassette in esclusiva per ogni consolle

COLECOVISION ®

compatibili con **INTELLIVISION** ® e **ATARI** ®

DONKEY KONG .... Lit. 89.000
GORF .... Lit. 79.000
CARNIVAL .... Lit. 79.000
WIZARD OF WAR .... Lit. 79.000

ATARI ®

VANGUARD .... Lit. 94.000
GALAXIAN .... Lit. 94.000
MISS PAC-MAN .... Lit. 94.000
PHOENIX .... Lit. 94.000

ACTIVISION

compatibili con **ATARI**

RIVER RAID Lit. 92.000

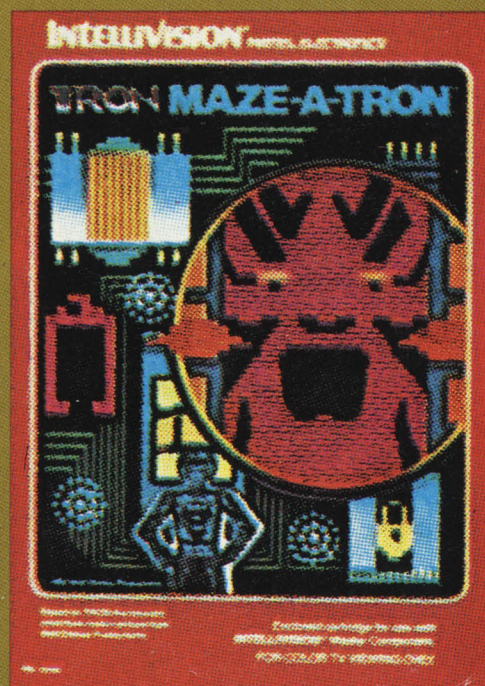
PARKER compatibili con ATARI

JEDI ARENA .... Lit. 94.000
REACTOR .... Lit. 94.000

compatibili con **INTELLIVISION** ®

FROGGER .... Lit. 94.000

MATTEL INTELLIVISION

VECTROM .... Lit. 69.000
SHARK! SHARK! .... Lit. 49.000
ADVANCED DUNGEON & DRAGONS .... Lit. 59.000

IL NEGOZIO CHE SELEZIONA PER VOI I MIGLIORI GIOCHI DEL MONDO

ATTUALITA'

LA FABBRICA D

L'IMMAGINE DIGITALE DIVENTA ARTE CINEMATOGRAFICA

di Riccardo Albini

Quando leggerete questo articolo probabilmente molti di voi avranno già visto Tron. Vi sarete accorti che l'elemento importante di questo film non è la recitazione, ma l'uso esteso di immagini computerizzate delle quali viene spesso da chiedersi come hanno fatto a realizzarle.

Ce lo siamo chiesti anche noi e abbiamo cercato di trovare delle risposte.

Gli oggetti e i paesaggi generati dal computer sono parte integrante di Tron, il primo lungometraggio in cui è stata utilizzata in modo così esteso l'immagine computerizzata. Mentre altri film - come "Guerre Stellari" e "Looker" - hanno fatto uso di effetti computerizzati, Tron usa le immagini computerizzate per creare ciò che il regista-sceneggiatore Steven Lisberger chiama "una realtà contraffatta".

Tron combina le riprese "dal vivo" degli attori con effetti ottici particolari e con immagini generate dal computer. Il risultato è un mondo elettronico dove dei videoguerrieri e dei programmi per computer si sfidano in una lotta per la sopravvivenza.

"Abbiamo giocato tutti i videogiochi che c'erano in circolazione", dice Liesberger, "e abbiamo studiato la 'computer art'. Abbiamo così compreso che combinando i concetti dei giochi elettronici e l'immagine computerizzata potevamo dare vita a qualcosa che prima non esisteva".

Le immagini computerizzate di Tron sono in prevalenza prodotte dalla Information International Inc. (detta anche Triple-I, cioè tripla I) e dalla Mathematical Applications Group Inc. (abbreviata in MAGI).

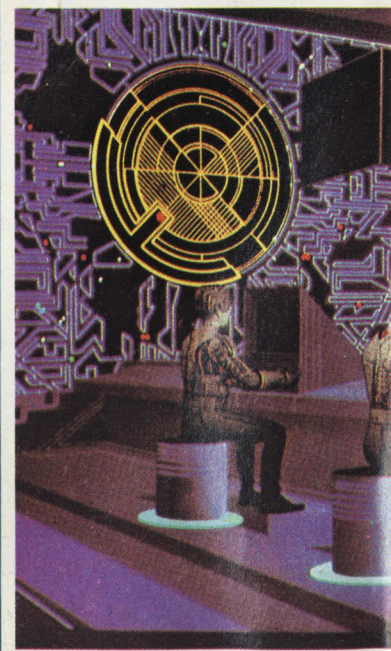
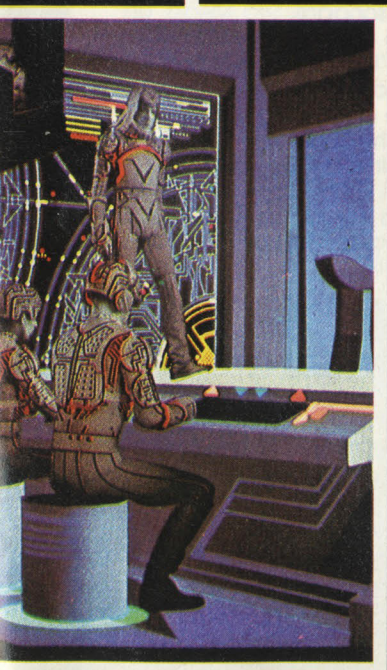
Il loro lavoro è stato eseguito con computer digitali, che manipolano impulsi d'energia, al contrario dei computer analogici che operano variando la potenza e la frequenza delle onde elettriche. Ecco, spiegato in modo semplice, come è possibile creare delle immagini computerizzate: il disegno di un oggetto, visto da tre punti di vista (dall'alto, dal basso e di lato), viene tracciato su un grande foglio di carta millimetrata. Questi disegni vengono poi inseriti nel computer, che memorizza le misure dell'oggetto in tre dimensioni. A questo punto il computer può "coreografare" il movimento quadro per quadro dell'oggetto.

Ad ogni quadro deve poi essere dato colore e trama. Questo viene fatto assegnando un colore e un'intensità a ciascun punto di luce - o pixel, che è l'abbreviazione di picture element, cioè elemento dell'immagine - su uno speciale schermo ad altissima definizione.

In pratica il procedimento non è molto diverso dal modo con cui si illuminano quei tabelloni luminosi con migliaia di lampadine usati per scopi pubblicitari (ad esempio, quello di P.le Loreto a Milano). "Eccetto", dice Larry Elin, che ha coordinato la produzione di immagini computerizzate per Tron, "che i tabelloni luminosi hanno al massimo qualche migliaio di lampadine, mentre uno dei nostri monitor può avere oltre due milioni di pixel".

Per ogni fotogramma del film sono stati assegnati diversi valori a ciascun pixel. Due milioni di pixel, ciascuno con i suoi valori di intensità e colore, moltiplicati per i 24 fotogrammi che costituiscono un secondo di film, ammontano a quasi 100 milioni di bit o unità d'informazione. Tutto ciò per un secondo di film!

Ma ne vale la pena, perchè le immagini che passano davanti agli occhi sono rappresentazioni di idee e non modellini o plastici in miniatura come l'incrociatore spaziale pilotato da Luke Skywalker in "Guerre Stellari". Ed è questo quello che più conta, come afferma Richard Taylor della Triple-I: "Per gli oggetti simulati da un computer non esistono le leggi della fisica. Ogni volta che si crea un'immagine computerizzata si stabiliscono le regole di un'altra realtà. Questo è Tron".

Un'altra realtà anche dal punto di vista

TRON

strettamente cinematografico poichè gli oggetti e i paesaggi generati dal computer non sono stati ripresi da una vera cinepresa, bensì da una cinepresa immaginaria i cui movimenti di macchina, le cui inquadrature erano definite dal computer stesso. La cinepresa vera e propria è servita soltanto a riprendere lo schermo a 6000 linee di definizione sul quale si sviluppava l'azione quadro per quadro coreografata dalla cinepresa immaginaria del computer.

A proposito, come riferimento sappiate che un normale televisore ha una definizione di 625 linee.

Ecco perchè il colore e il contrasto delle immagini computerizzate di Tron è così eccezionale.

Ma non tutto quello che si vede in Tron è generato dal computer. Gli attori, ad esempio, sono veri. Come è stato possibile integrarli con le immagini computerizzate?

"Ciascuna scena 'dal vivo' è stata filmata su pellicola in bianco e nero ad alto contrasto (con gli attori che si muovevano davanti ad uno sfondo completamente nero, n.d.r.) più o meno allo stesso modo in cui si gira un normale film" spiega ancora Elin.

"Poi ciascun fotogramma è stato ingrandito e, basandosi sulle nostre immagini computerizzate che definivano il movimento e la posizione, gli illustratori di sfondi della Walt Disney hanno inchiostrato o intagliato ciascun fotogramma, che è poi stato rifilmato attraverso delle gelatine colorate".

Tron è la prova che la computer graphics - l'arte generata da un computer - può diventare il nuovo territorio su cui si confronteranno gli animatori cinematografici di domani. E non è un caso che il film sia stato prodotto dalla Walt Disney Productions, che dell'animazione cinematografica ha fatto un'arte. Probabilmente se Walt Disney fosse vivo si sarebbe appassionato a questo progetto con l'entusiasmo dei tempi di "Biancaneve e i sette nani".

Steven Lisberger — Syd Mead

Jean Giraud — Peter Lloyd

GLI UOMINI DI TRON

Dietro la realizzazione di Tron non ci sono solo dei computer. Ci sono soprattutto gli uomini che hanno fornito le idee su cui hanno lavorato i computer.

Il primo di questi uomini è naturalmente lo sceneggiatore-regista Steven Lisberger, dalla cui passione per i computer-games è nata l'idea di Tron. Lisberger e il produttore Donald Kushner hanno trascorso due anni a studiare la tecnologia necessaria a realizzare il film. Grande importanza hanno avuto i consulenti artistici e i maghi del computer che hanno contribuito alla realizzazione del film.

Lo stile di Tron è stato ispirato da Jean Giraud, Syd Mead e Peter Lloyd. Jean Giraud, meglio conosciuto come Moebius, è un disegnatore di fumetti francese creatore del Tenente Blueberry e fondatore della rivista Metal Hurlant. In Tron, Moebius ha suggerito lo stile dei personaggi che vivono nel mondo elettronico del film e lo stile dei costumi di quei personaggi. Syd Mead, un designer industriale, ha ideato e disegnato i bicicli leggeri. Peter Lloyd, un'artista "high-tech" ha contribuito in veste di stilista del colore e designer degli sfondi.

Richard Taylor, direttore della produzione cinematografica della Triple-I ha supervisionato la costruzione degli ambienti all'interno del computer insieme a Larry Elin della Magi. Infine, Harrison Ellenshaw, che ha fatto parte del gruppo che ha vinto l'Oscar per gli effetti ottici di "L'Impero colpisce ancora", è stato il supervisore degli effetti speciali.

LE MACCHINE DI TRON

L'uso dei computer è stato l'elemento essenziale di Tron, in tutte le fasi del film: durante la produzione ma anche durante il processo di post-produzione.

La maggior parte delle immagini computerizzate del film sono state generate dalla Magi di Elmsford, New York, e dalla Triple-I di Culver City, California. La Digital Effects di New York ha inoltre fornito alcuni effetti computerizzati per il film.

Per eseguire i calcoli per ogni immagine generata, la Magi ha operato con un computer Perkin Elmer System 3240. Il sistema funziona con due megabytes di memoria MOS e due disk drive da 80 Mbyte, e dialoga con un computer Celco CFR 4000, utilizzato per generare le immagini su un monitor.

Il computer principale della Triple-I è un Foonley F-1, che ha elaborato i calcoli quadro per quadro. Le immagini sono state generate su un "recorder" PFR costruito dalla Triple-I stessa e i programmatori hanno utilizzato una tavoletta di codifica Taylos per tracciare le linee vettoriali per le diverse immagini.

Quattro computer Hewlett-Packard 9826 sono stati utilizzati per calcolare il controllo dell'esposizione durante il processo ottico che ha conferito alle scene fantastiche di Tron il suo unico aspetto "elettrico".

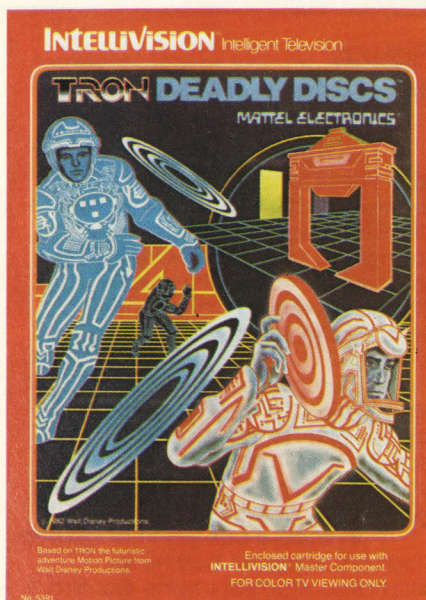
Infine il computer Univac 98/80 della Disney è stato alimentato con un programma di software - chiamato Project 2 - per fornire un rapporto PERT settimanale che è servito a controllare il rispetto dei tempi di post-produzione.

I GIOCHI DI TRON

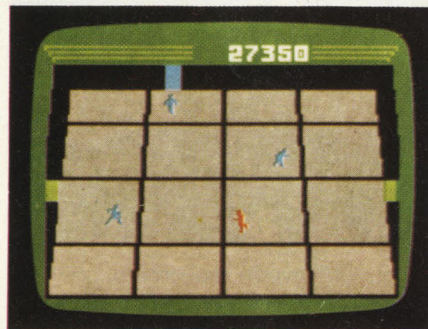
Dopo gli uomini e le macchine, non potevano mancare i giochi. La storia di Tron e i videogiochi è una storia di scambi reciproci. Tron è il primo film che si ispira così profondamente ai videogiochi ed anche il primo film da cui sono stati tratti così tanti giochi elettronici: un videogioco da bar della Midway; tre videogiochi della Mattel per l'Intellivision e diversi "giochini" elettronici o pupazzetti.

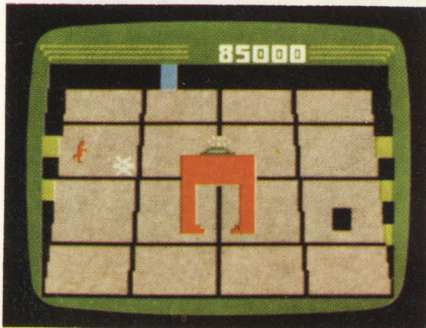
Proprio per celebrare l'uscita in Italia di Tron, vi presentiamo alcuni (quasi tutti) i giochi tratti dal film. Il Tron da bar della Midway, due dei tre videogiochi Mattel (Tron Deadly Discs e Tron Maze a Tron) e il Tron a diodi luminosi della Tomy Sebino.

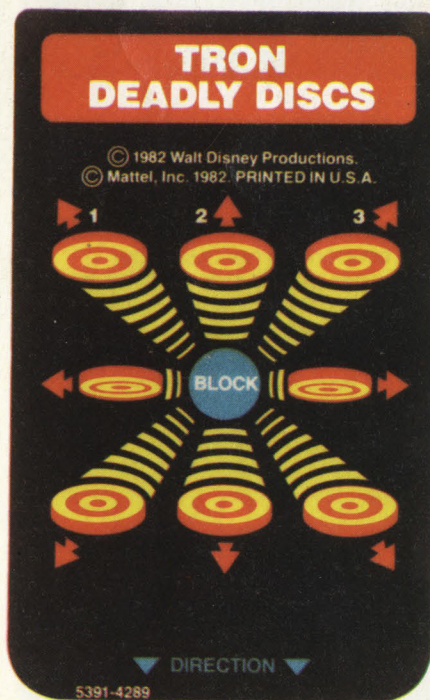
TRON DEADLY DISCS

Mattel Electronics Intellivision
L. 59.000

In questo gioco il vostro uomo Tron, deve affrontare in una battaglia mortale tre avversari alla volta, comandati dal computer, cercando di sopravvivere ad un furioso combattimento a colpi di dischi.

Il campo di gioco è fatto di sedici quadrati e, dai quattro lati dello schermo, compaiono e scompaiono le porte da cui escono i guerrieri avversari. Ogni giocatore in campo è armato di un disco che, una volta lanciato, ritorna automaticamente al suo proprietario, ovunque esso si trovi.

Quando il disco sta compiendo il tragitto di ritorno verso il giocatore che l'ha lanciato, non può colpire nessuno. Lo si riconosce facilmente perchè è quadrato, mentre quando è "mortale" è una specie di sottile ed insidiosa linea. Obiettivo del gioco è quello di eliminare quanti più guerrieri si riesce. Tron può essere colpito tre volte per ogni ondata di tre avversari, alla quarta finisce il gioco.

Se però arrivate a 2000 punti, Tron potrà resistere a quattro colpi, mentre dopo 1.000.000 punti può essere colpito anche cinque volte per ogni schiera di tre nemici. Questi, man mano che procede il gioco, possono essere di quattro diversi tipi, gli ultimi dei quali, chiamati "Guardie" (di colore arancione), possiedono una sbarra paralizzatrice che può porre immediatamente fine al gioco se tocca il vostro guerriero. Le "Guardie" appaiono solo dopo un milione di punti.
Le porte da cui escono i nemici, se colpite dal vostro Tron diventano verdi.

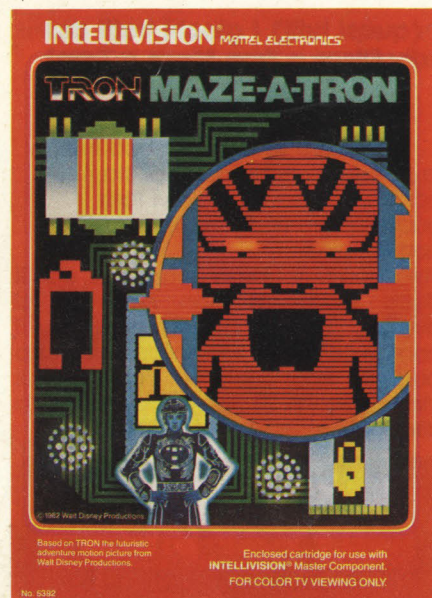
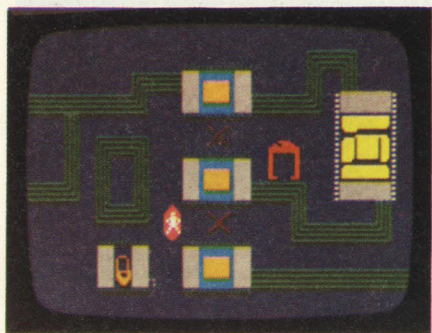
Se riuscite a colorarne due una in faccia all'altra, potrete, facendovi entrare Tron, farlo sbucare dall'altra parte del campo.

Un trucco molto utile quando siete circondati e con le spalle al muro. Quando avete eliminato tutta una ondata di guerrieri e le porte presenti in quel momento in campo sono tutte verdi, appare una specie di robot, il "Recognizer", che ripara le porte verdi e cerca di paralizzare Tron con una sonda bianca.

Inoltre se Tron lo tocca finisce la partita. In cima al robot sta il suo occhio bianco. Colpirlo vi farà guadagnare molti punti extra. Però non è facile.
Per quanto riguarda i comandi, con il disco si sposta Tron nelle sedici direzioni che contraddistinguono il comando Intellivision, mentre con otto pulsanti, tipo quelli del Basket (vedi Videogiochi n. 2) si dirige il disco in otto direzioni.

Il pulsante centrale, corrispondente al numero cinque, serve a predisporre Tron per il bloccaggio dei dischi, in modo tale che il suo disco funziona da scudo, distruggendo i dischi avversari.

Ci sono quattro velocità di gioco, anche se poi, aumentando il punteggio aumenta anche la velocità e la precisione dei nemici. Non crediate che arrivare ad un milione sia facile. I guerrieri nemici sono abilissimi e cocciuti, basta un attimo di distrazione e vi troverete circondati.

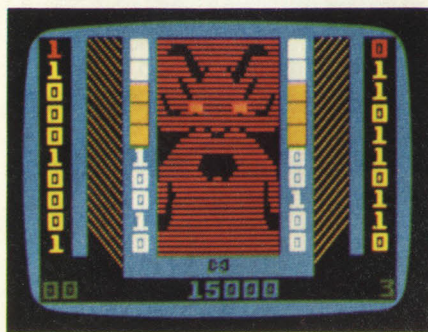
Passiamo ora da questo bellissimo gioco d'azione all'altro gioco, più strategico e forse ancora più bello.

TRON
MAZE-A-TRON

Mattel Electronics Intellivision
L. 59.000

In questo gioco voi siete Flynn, il coraggioso giovane programmatore protagonista del film, trasportato nel cuore del computer per trovare e disattivare il terribile MCP (Master Control Program). Il gioco si svolge all'interno di un intricatissmo labirinto fatto di circuiti, transistor, trasformatori, campi di forza e di mille altre insidie.

Il gioco ha 12 diversi livelli di difficoltà, nel senso che ogni volta che terminate un round il gioco si fa più difficile. Il punteggio, invece, cambia continuamente fino al 99[8] round! Ogni round si compone di due fasi. L'obiettivo della prima fase è quello di trovare, nel labirinto, i "chips" della memoria RAM dell'MCP; all'interno di essi figurano degli uno e degli zeri (quelli del sistema binario). Voi dovete entrare dentro ad ogni "chip" in modo che in ognuno di essi rimangano due zero neri. Quando tutti i numeri saranno stati "girati" in zero neri, si passa alla seconda fase del gioco.

Qui invece dell'omino, col disco controllate una specie di mirino col quale dovete colpire dei numeri che appaiono ai lati dell'MPC. Questo intanto spara un raggio laser con gli occhi e se vi colpisce tre volte il gioco finisce.

Se invece riuscite a colpire dieci coppie di numeri in modo da colorare le due colonne più esterne, tornate alla prima fase, ma al livello due. All'interno del labirinto disponete di una arma difensiva costituita da uno scudo di energia che vi protegge dai campi di forza nemici (quando dovete attraversarli) e soprattutto dal solito "Recognizer" che di tanto in tanto cerca di eliminarvi.

All'inizio della partita

disponete di tre vite, ne perdete una ogni volta che toccate un campo di forza o un "Recognizer" senza attivare lo scudo. Il labirinto in cui si svolge la prima fase si muove continuamente. Se voi vi fate sorpassare e finite oltre il margine dello schermo, ritornate bruscamente al punto di partenza. Quando sarete molto bravi in questo gioco complicatissimo ma bellissimo, una partita potrà durare anche un intero pomeriggio.

Basti pensare che il punteggio massimo raggiungibile è di 9.999.999 punti e che se dopo il primo round avrete totalizzato 5000 punti potrete già dirvi bravi!

Comunque il giorno che raggiungerete il massimo punteggio, cioè appunto 9.999.999, probabilmente vi pentirete di non avere impiegato tutto quel tempo per una laurea in ingegneria, probabilmente più semplice e veloce che non imparare ad arrivare al massimo livello di "Tron maze-a-Tron". Resta comunque un gran bel gioco, forse il più bello della Intellivision e fra quelli ispirati al film Tron.

TRON

Midway
Distribuito da F.lli Zaccaria

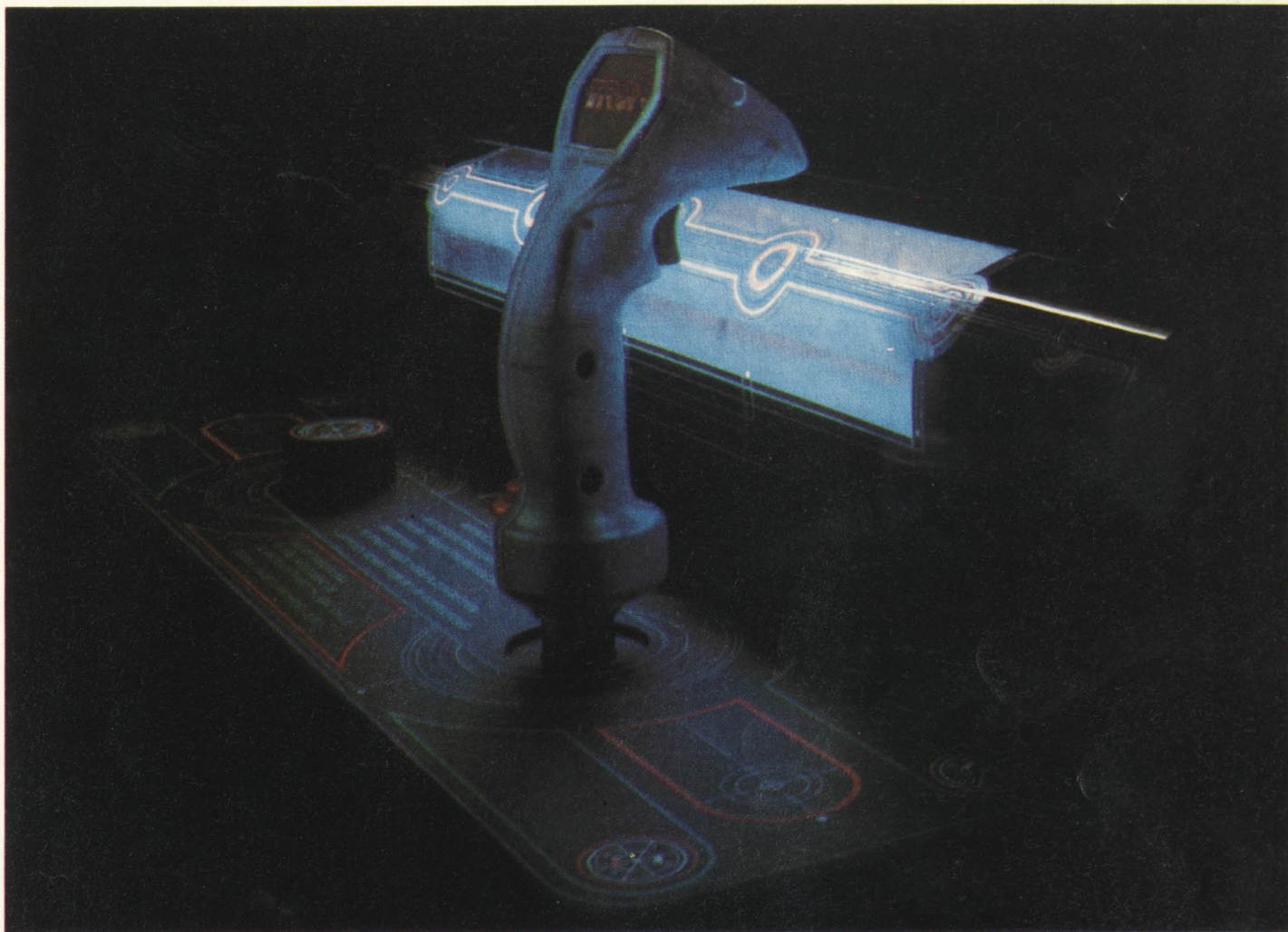
Un'iniziativa promozionale della Walt Disney Production - distributrice del film - e della F.lli Zaccaria - distributrice del videogioco - ha visto uscire per la prima volta TRON nelle sale cinematografiche dove veniva proiettata la prima del film omonimo.

È un gioco molto bello e particolare che negli Stati Uniti ha riscosso un'enorme successo: il giornale "Playmeter" lo classifica al secondo posto dei giochi a gettone più giocati negli USA.

Il gioco si compone di quattro situazioni separate basate su altrettante situazioni tratte dal film: il cono della MCP (Master Control Program, l'unità centrale del calcolatore), il labirinto dei carriarmati, la griglia dei ragni e i bicicli leggeri.

La sequenza della MCP è una variazione del classico Breakout; il labirinto è una lampeggiante e rumorosa battaglia di carriarmati; la guerra contro i ragni della torre I/O fa parte della serie dei giochi tipo "tiro al bersaglio" mentre la battaglia con i bicicli leggeri è una versione un pò più veloce del vecchio gioco Surround.

Una volta superati con successo i quattro schermi si passa al livello successivo, composto anche questo dalle quattro situazioni descritte che diventano a ogni ondata più complicate e veloci.

Ogni ondata è ugualmente divisa per mettere alla prova le due abilità base di ogni giocatore che si rispetti: velocità e prontezza di riflessi (i ragni e la MCP) da un lato,

capacità strategica e di memorizzazione (carriarmati e bicicli) dall'altro.

Flynn, il nostro eroe, si muove sullo schermo combattendo contro i suoi vari nemici, comandato dal joystick luminoso sulla cui sommità è incastonato il pulsante che serve per fare fuoco.

Girando la manopola situata sulla sinistra il braccio di Flynn si posiziona per prendere la mira.

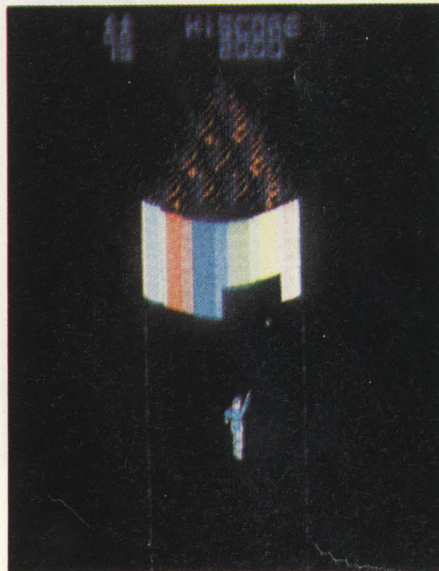
Un comando all'interno della macchina permette al gestore di regolare il gioco su 9 diversi livelli di difficoltà.

Passiamo adesso ad esaminare un pò più in dettaglio le quattro diverse situazioni di gioco.

IL CONO DELLA MCP

Dovete approfittare di questo schermo per accumulare molti punti con poco rischio.

L'obiettivo è di aprirsi un varco attraverso l'MCP e di entrare nella parte superiore del cono (1000 punti per l'ingresso) senza scontrarsi con i blocchi che la compongono.

Nella prima ondata avete di fronte 3 file di blocchi che scendono con relativa lentezza verso di voi ruotando da sinistra a destra.

Avvicinandovi alla linea dei blocchi, sparate continuamente, abbattendoli man mano che vi vengono incontro (25 punti per ognuno).

In questa prima ondata dovreste riuscire ad abbatterli tutti prima di entrare, guadagnando così 1000 punti di bonus.

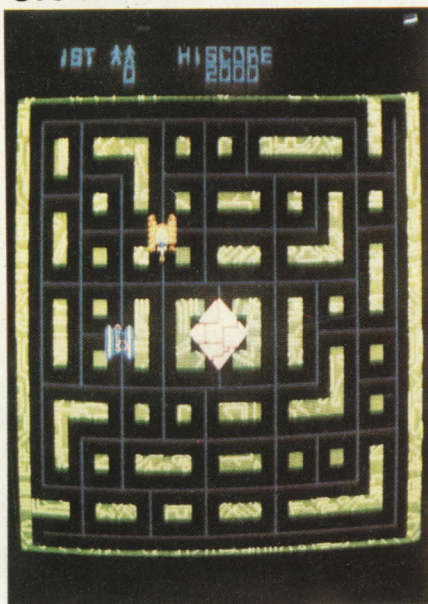
Nelle ondate successive le file aumentano (fino a un massimo di 5) e così pure aumenta la velocità di rotazione e di discesa dei blocchi. Alla terza ondata cambia anche la direzione di rotazione, cioè i blocchi vanno da destra a sinistra. A compensarvi aumenta anche la velocità del vostro fuoco.

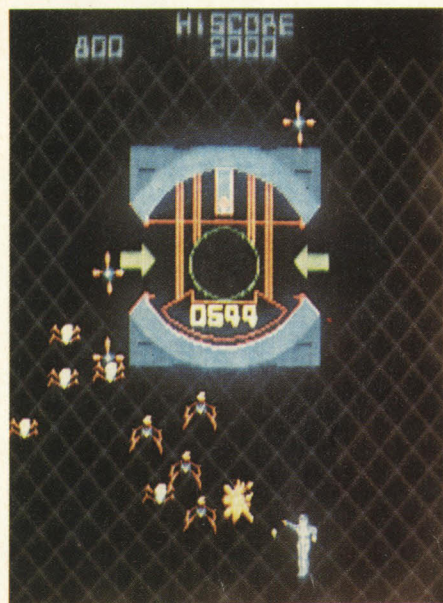
È molto importante imparare a posizionare bene Tron: abituatevi a muovervi in senso contrario alla direzione di rotazione dei blocchi (per esempio se il cono gira da sinistra a destra partite sul lato destro e viceversa) sparando continuamente all'insù.

Se vi siete aperti un passaggio entrateci per avvicinarvi alla parte superiore del cono, ricordandovi però di seguire lo spostamento di rotazione: continuate a sparare dietro e sotto di voi in modo da proteggervi dall'assalto degli altri blocchi e da racimolare più punti possibili prima di entrare definitivamente nella cupola.

IL LABIRINTO DEI CARRIARMATI

Questa è forse la situazione più difficile che Flynn deve affrontare.

I GIOCHI DI TRON

Nella prima ondata siete uno contro uno, nella seconda combattete contro tre carriarmati nemici e in quelle successive contro sei, ogni volta più veloci e con i percorsi diversi. Per distruggere i carriarmati nemici dovete colpirli tre volte mentre uno solo dei loro colpi basta a farvi fuori.

Ma non preoccupatevi, avete anche dei vantaggi. Innanzitutto i vostri colpi sono più rapidi dei loro. Poi potete colpirli anche sparando di rimbalzo sui muri e sparando attraverso il diamante rosa situato al centro del labirinto.

Il diamante ha anche la funzione tipo "iper-spazio": se entrate sarete trasportati a caso in un altro angolo dello schermo.

Abbiamo notato che in genere il punto di arrivo è quello che, in quel momento, è quello strategicamente per voi più favorevole.

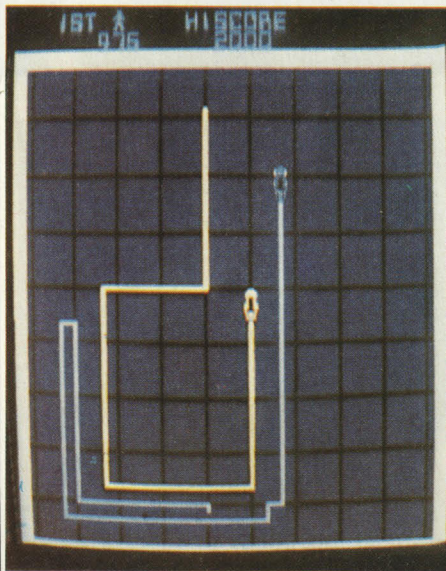
Altro vantaggio: se posizionate il vostro carrarmato in una delle metà di un corridoio (stando attenti di non superare la linea blu mediana) potete, muovendo il cannone, sparare ai carriarmati nemici senza che questi possano colpirvi. Infatti la traiettoria dei loro colpi segue solo la linea mediana blu che si trova al centro di ogni corridoio.

Non dimenticate che il colpo sparato da un carrarmato nemico rimane mortale anche se nel frattempo uno vostro l'ha colpito.

LA GRIGLIA DEI RAGNI

Questa è forse la situazione più facile delle quattro e quella in cui, insieme al cono, avete le migliori possibilità di accumulare punti.

Avete circa 30 secondi (1000 di unità tempo) per distruggere il maggior numero possibile di ragni ed entrare nella torre I/O, da una delle porte laterali. Quando il timer arriva sotto il 100 un suono cavernoso vi avvisa che il tempo a vostra disposiziofne sta scadendo: avete ancora tre secondi dopo di che morirete!

Ad ogni ondata sucessiva aumenta il tempo a vostra disposizione, il valore di ogni ragno ucciso e la rapidità del vostro fuoco.

In compenso aumenta il numero dei ragni contro cui dovete combattere e la loro disposizione iniziale sullo schermo.

La strategia migliore è quella di uccidere per prima cosa i ragni inferiori avvicinandovi ad uno dei lati della torre.

Quando avete liberato lo schermo in basso salite e mettetevi vicino a uno degli ingressi senza però entrarci. Continuate a sparare contro i ragni che si trovano sopra di voi e contro quelli inferiori che nel frattempo si siano avvicinati al lato in cui vi trovate.

Quando sentite il segnale sonoro entrate nella torre.

È molto importante ammazzare i ragni nel minor tempo possibile perchè ogni tot secondi questi si moltiplicano, circondandovi. Man mano che passa il tempo diventa così sempre più dificile aprirsi un passaggio verso gli ingressi della torre.

I BICICLI LEGGERI

Combattere contro i bicicli non è facile e una buona memoria vi può, in questo caso, essere d'aiuto.

Il problema è trovare uno schema per incastrare i bicicli all'interno della vostra scia: una volta che l'avete trovato funzionerà sempre.

Nel primo schermo avete contro un solo biciclo, in quelli successivi ne avete tre. Ad ogni schermo cambiano la velocità e la direzione di movimento dei tre avversari: se nel secondo questi si muovono quasi parallelamente nel quarto ognuno di loro va per conto proprio e a velocità diverse.

Il pulsante in cima al joystik regola la velocità di movimento del vostro biciclo.

Conviene partire sempre con il pulsante schiacciato (cioè al massimo della velocità), girare velocemente sulla sinistra e poi subito verso l'alto e continuare cercando di chiuderli dentro. Una volta che li avete chiusi in uno spazio il più ristretto possibile, rallentate al minimo e, stando attenti a non andare a sbattere contro i muri o contro la vostra scia, continuate a girare finchè tutti i bicicli nemici non si sono schiantati.

Ed ora, infilate una moneta, impugnate il joystik e sperate di non incontrare per primo il labirinto dei carriarmati!

TRON

Tomy

Questo gioco elettronico, importato in Italia dalla Sebino, vi fa vivere in prima persona tre delle battaglie sostenute nel film "TRON" dal protagonista.

Il gioco si presenta molto bene, sia come design che come soluzioni visive e sonore. Le tre battaglie che dovrete sostenere sono: quella dei bicicli, quella dei dischi e l'attacco alla base di controllo MCP (Master Control Program). Nella prima battaglia con il vostro biciclo, di colore blu, dovrete cercare di "chiudere" quello avversario, rosso e giallo, facendolo schiantare contro il muro o contro il vostro biciclo. I bicicli lasciano dietro di sé una scia, il muro appunto, col quale dovrete intrappolare il nemico.

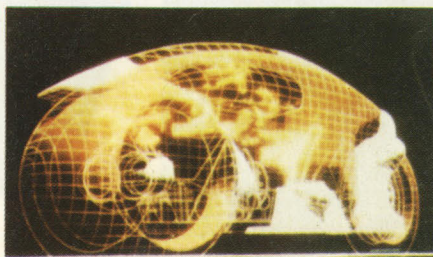
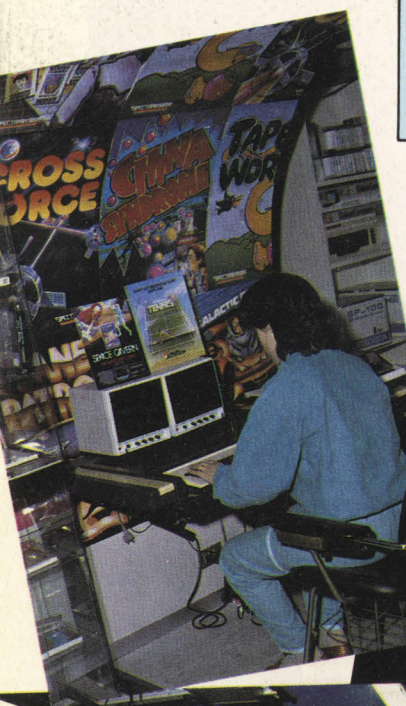
All'inizio della partita disponete di quattro Tron, o meglio di quattro possibilità d'errore. Quando avrete "chiuso" la moto avversaria per tre volte passerete alla battaglia dei dischi. Qui il vostro Tron, situato sulla sinistra, deve cercare di eliminare i quattro anelli di SARK, il suo nemico, posto sulla destra.

I due antagonisti possono scagliare il disco da quattro diverse posizioni. Ogni volta che uno dei due perde un disco, o meglio non lo afferra, perde uno degli anelli sottostanti. Ogni quattro anelli persi, si perde un Tron. Se invece li perde il nemico si passa alla terza ed ultima battaglia, quella contro l'MCP. Tron si trova sulla sinistra, in una posizione da cui non può muoversi. Sotto di lui stanno alcune sbarre, cioè gli anelli avanzati dal gioco precedente, che fungono da temporizzatore.

Quando finiscono le sbarre, si perde un Tron. L'obiettivo in questa fase è quello di distruggere l'MCP.

Per farlo bisogna con un colpo eliminare la barriera che lo protegge e col successivo cercare di colpire l'MCP mentre non c'è la barriera, che compare e scompare continuamente. questa è la fase più fortunosa della partita, perchè è molto difficile calcolare esattamente quando tirare il disco.

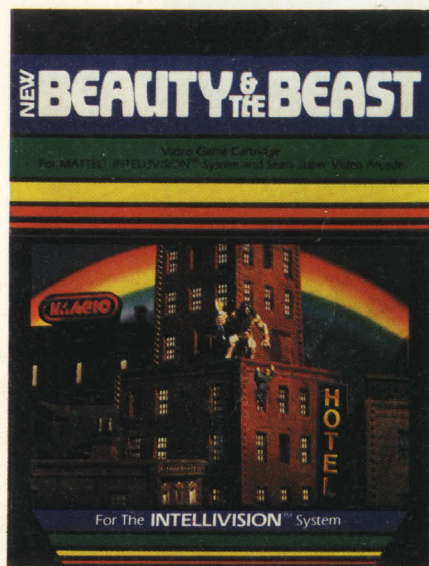
Se si riesce a colpire l'MCP il gioco ricomincia dei bicicli ma ad un livello di difficoltà maggiore. I livelli sono 6, dopodichè la velocità rimane uguale. Dopo i primi 2000 punti si vince un Tron, quando si perdono tutti i Tron finisce la partita. I comandi sono molto semplici: sulla sinistra c'è un tasto a quattro direzioni che comanda il Tron e il biciclo, a destra un altro pulsante comanda l'acceleratore nel gioco dei bicicli, lo sparo dei dischi negli altri due giochi.

Serve anche a cominicare una nuova partita senza dover spegnere ed accendere il gioco. Questo divertente gioco della Tomy utilizza quattro pile di tipo "C" (mezza torcia) ma può anche essere alimentato da un trasformatore da 7.5 V.

VIDEOGIOCHI Shopping

VIDEOGAMES A TUTTA GBC

I negozi GBC di Milano e Cinisello Balsamo hanno rapidamente convertito una parte del loro notevole spazio espositivo alla nuova dilagante videogamemania. Sfruttando anche la posizione di assoluta leadership nel campo degli home computer, i centri GBC si sono attrezzati in modo da offrire agli appassionati la possibilità di verificare le caratteristiche di tutti i giochi presenti sul mercato: il catalogo Softbank della GBC comprende infatti tutti i videogames e i programmi per home computer oggi disponibili in Italia, e forse anche qualcuno di più (vedi Telesys, ad esempio).
Noi ci siamo stati, sia a Milano sia a Cinisello, e abbiamo anche trovato personale molto cordiale e disposto a collaborare. Fra l'altro trovate tutti i cataloghi, gli accessori, i libri, anche questa rivista: nel panorama dei negozi di videogames le GBC non son certo rimaste alla finestra.

BEAUTY & THE BEAST

(LA BELLA E LA BESTIA)

IMAGIC INT.
L. 79.000

Finalmente sono arrivate in Italia le cartucce Imagic per il sistema Intellivision. Per ora sono cinque titoli, come abbiamo già annunciato, ma se avete letto il mese scorso il servizio su Las Vegas avrete certamente notato che ce ne sono molte altre in arrivo.

Il gioco di cui parliamo questo mese è Beauty & the Beast, ovvero "La bella e la bestia". Un gioco originale e ben fatto, anche se nella struttura, o meglio nel tema, è simile a Donkey Kong. Infatti anche qui bisogna salire qualcosa (in questo caso diversi grattacieli) per liberare la propria bella prigioniera di un "cattivo".

SCENARIO

Lo scenario del gioco - l'antefatto - è magistralmente descritto nel libretto d'istruzioni incluso nella confezione argentata tipica dell'Imagic, quindi mi permetto di riportarlo integralmente ché le mie parole non potrebbero descriverlo in modo migliore: "Horrible Hank ha rapito Tiny Mabel, la ragazza di Bashful Buford. Tutta Lambville Falls ne parla.

Horrible Hank è un tipaccio. A colazione mangia mattoni caldi inburrati. È una montagna di muscoli. Beve sangue di alligatore come molta gente beve acqua. Fa a pezzi le automobili con un solo pugno. Quando Horrible Hank parla, gli uomoni adulti svengono. La pittura si stacca dalle pareti.

Sembra che Tiny Mabel gli abbia finalmente detto di starle alla larga. L'hanno sentito tutti. È stato allora che Horrible Hank l'ha rapita ed è scappato via.

Forse Buford è magrolino, ma ha del fegato. L'ha messo alle strette su nel vecchio Palazzo Mutton. Buford evita le pietre che Horrible Hank gli tira addosso. Schiva uccelli e pipistrelli e salta a piè pari i topi che gli attraversano la strada tutto per riavere il suo amore".

OBIETTIVO

L'obiettivo del gioco, come avrete capito, è salvare Tiny Mabel dalle grinfie di Horrible Hank. Voi siete il paladino della situazione, cioè Bashful Buford, e dovete salire lungo le pareti di un grattacielo passando da un piano all'altro attraverso le finestre aperte ed evitando gli ostacoli che vi si parano davanti.

Ogni volta che il nostro eroe raggiunge la cima di un grattacielo deve ricominciare da capo: in pratica è un vero e proprio supplizio di Tantalo, con la differenza che ciascuna scalata non è inutile ma contribuisce a costituire il punteggio finale.

Alla partenza Buford ha tre possibilità - o vite - per raggiungere Horrible Hank e Tiny Mabel e può accumularne fino ad un massimo di sei durante il gioco. Nei primi cinque grattacieli si guadagna un Buford ogni due piani scalati per un massimo di cinque a grattacielo, mentre nei grattacieli successivi si guadagna un Buford ogni quattro piani scalati per un massimo di due a grattacielo.

L'uso dei comandi è piuttosto semplificato rispetto a quello che ci si può aspettare da un gioco per l'Intellivision. Il disco direzionale comanda i movimenti di Buford nelle quattro direzioni, mentre tutti i pulsantini laterali (quindi non fa differenza quale premete) fanno eseguire un salto al nostro eroe.

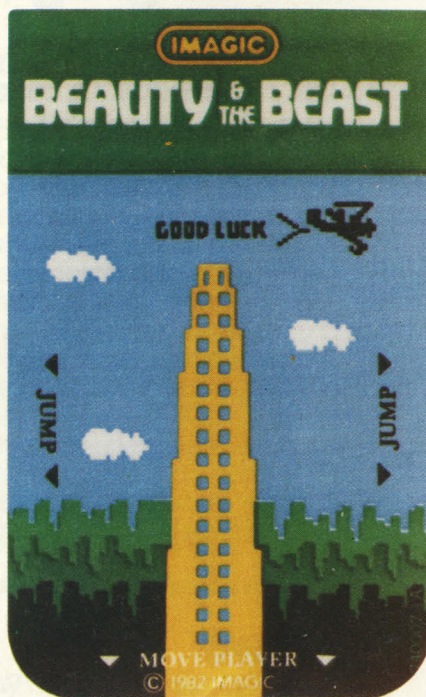
OSTACOLI

Naturalmente non è semplice arrivare in cima al grattacielo.

Bashful Buford deve farsi strada superando diversi ostacoli. Vediamoli: massi, pipistrelli, topi e uccelli.

Ciascuno di questi ostacoli ha un diverso modo di minacciare la vita di Buford, ciò nonostante se il nostro non riesce ad evitarli il risultato è identico in tutti i casi: Buford precipita sul fondo dello schermo e perde una "vita".

Gli ostacoli più temibili sono i massi lanciati da Horrible Hank.

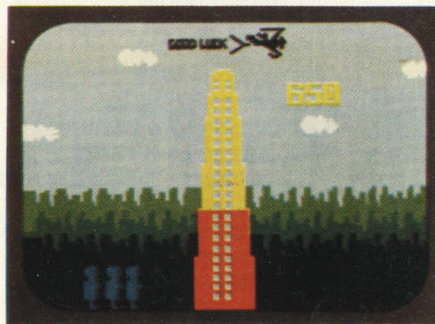
Pietroni di un quintale o giù di lì che sarebbero già difficili da evitare se solo rotolassero. Invece cadono a piombo, si dividono in due, cambiano direzione di rotolamento. Fortunatamente ciò succede solo quando i massi arrivano a contatto con i "bumpers" o respingenti che si trovano sui cornicioni dove cammina Buford. Quindi - consiglio N° 1 - mai sostare sotto un respingente se si sta avvicinando un masso al piano superiore. L'unico modo per evitarli quando stanno rotolando verso Buford è farlo saltare a tempo debito: un attimo in anticipo o in ritardo vi sarà fatale. Allo stesso modo si

evitano i topi. Gli uccelli e i pipistrelli volano invece all'altezza della testa di Buford. Per evitarli vi sono due modi: o passare al piano superiore attraverso una finestra prima che si avvicinino oppure correre verso le due aree del cornicione dove i volatili non possono toccarlo.

Gli uccelli e i pipistrelli volano infatti a sinusoide e quando sono nella parte alta della curva volano sopra la testa di Buford.

IL MUTTON BUILDING

Il Mutton Building - il grattacielo Mutton - è lo scenario di "Beauty & the Beast". È alto ben 42 piani, anche se nella vista aerea (cortesemente fornita dalla stazione televisiva TWID di Lambville Falls) se ne contano solo 11. In realtà il grattacielo Mutton è costituito da 10 sezioni di 4 piani ciascuna, più una sezione in cima di due soli piani.

Il campo di gioco è di volta in volta costituito da queste sezioni ed ogni volta che si perde una "vita" di Buford si ritorna al piano inferiore della sezione che si stava cercando di scalare. Più si sale, più il grattacielo si restringe e le cose si fanno più difficili. Fino alla quinta sezione (ovvero 20° piano) vi sono sei finestre, dalla sesta in poi le finestre sono quattro e quindi il grattacielo è più stretto.

Una volta che si riesce a salire una sezione di quattro piani, lo schermo cambia e presenta una veduta aerea del grattacielo Mutton dove viene evidenziato in rosso (il grattacielo è giallo canarino) il livello o sezione a cui si è arrivati. A destra in alto appare il punteggio raggiunto, mentre a destra in basso il numero di grattacieli completati.

Sulla sinistra dello schermo in basso sono indicati - da profili blu di Buford - le possibilità rimaste.

Sempre a conclusione della scalata di una sezione, quando appare la veduta aerea del grattacielo, un biplano attraversa lo schermo trascinando uno striscione che riporta l'opinione del computer sulla scalata appena conclusa. I commenti vanno da "fortunato" (lucky) a "ben fatto" (well done), da "ottimo lavoro" (good job) a "terrificante" (awesome). Devo dire che non sempre mi risulta chiaro il criterio di giudizio del computer, poichè certe imprese spesso meriterebbero molto di più del quasi offensivo "lucky". "Quella", verrebbe voglia di dirgli, "caro mio non è fortuna, ma bravura!".

Arrivare in cima al grattacielo da invece una certa soddisfazione, poichè quando lo schermo passa alla veduta aerea Horrible Hank precipita al suolo con uno schianto che fa tremare lo schermo, mentre Buford e Mabel salutano i curiosi che probabilmente hanno seguito l'impresa del nostro eroe dalla strada. Il solito biplano - con pilota con sciarpa al vento - sfreccia sopra il grattacielo e li porta in salvo.

PUNTEGGIO

Il calcolo dei punti è abbastanza semplice ed immediato. Ogni volta che Buford riesce ad avvicinarsi a Tiny Mabel tanto da toccarla e quindi porta a termine la scalata di una sezione guadagna 100 punti; quando invece porta a termine la scalata di un grattacielo ne guadagna 500.

Se invece riesce a schiacciare un masso, pestare un topo, battere un uccello o colpire un pipistrello "incamera" 50 punti per ciascuno di essi.

Ma come è possibile?, direte voi. Già, dimenticavo di dirvi che se riesce a catturare i cuori che Mabel gli lancia, Buford guadagna 50 punti e diventa invincibile (solo per qualche secondo, il tempo cioè che dura la loro canzone) e può inseguire massi, topi, ecc. allo stesso modo di Pac-Man quando ingoia le pillole d'energia.

STRATEGIA

"Beauty & the Beast" è un gioco che richiede abilità e velocità d'esecuzione. La prima cosa da fare è familiarizzare con i comandi che, fortunatamente, in questo gioco rispondono perfettamente. Come seconda cosa consiglierei di mandare a memoria gli schemi di movimento degli ostacoli. I massi cadono ai piani inferiori o cambiano direzione solo in coincidenza con i respingenti per cui, una volta che lo si sa, si possono pianificare dei percorsi prevedendo con una certa approssimazione i loro movimenti. La cosa veramente importante è non sostare mai sotto un respingente. Gli uccelli e i pipistrelli, come ho gia detto, si muovono a sinusoide, quindi una volta individuata questa sinusoide di volo non vi sarà difficile scegliere le aree di sicurezza, quelle dove i volatili non riusciranno mai a toccarvi.

Il movimento dei topi è il più prevedibile e metodico - attraversano abbastanza velocemente il cornicione - e quindi non presenta particolari problemi.

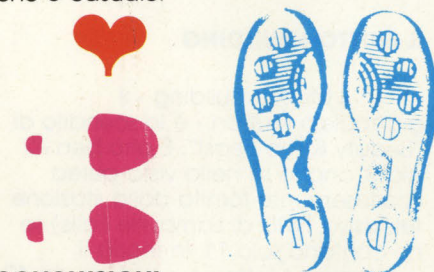
Quando è possibile, cercate di catturare i cuori: vi danno la possibilità di raccimolare punti e soprattutto vi offrono una certa sicurezza di movimento poichè sarete immuni a qualunque ostacolo. Ciò nonostante non attardatevi troppo a inseguire massi e topi poichè rischiate di perdere lo stato di invulnerabilità proprio quando gli siete addosso e allora ciao Buford, e poi attardandosi nella scalata non si fa che complicare la cosa poichè più tempo impiegate più gli ostacoli si fanno numerosi e minacciosi. Raccimolare qualche punto in più è

OK, ma fare gli ingordi è soltanto un rischio inutile.

Il pericolo più minaccioso sono i massi, soprattutto quando iniziano a dividersi in due massi più piccoli (fra l'altro gialli come le mura del grattacielo e quindi poco riconoscibili) o quando cambiano direzione: posti sicuri per evitarli non ce ne sono, ma se è una questione di attimi i bordi destro e sinistro del cornicione, esterni ai respingenti, sono un posto sicuro. I massi non vi passeranno mai (escluso il bordo destro del primo piano di ciascuna sezione e il bordo sinistro dell'ultimo piano, proprio sotto Horrible Hank). Ma fate attenzione, sono posti sicuri solo se vi ci fermate un secondo (prendetelo alla lettera) poichè possono sempre sbucare fuori topi o volatili.

Un'altra cosa che dovete sapere è che la lunghezza del salto di Buford varia: più fate camminare Buford in una sola direzione per ciascun cornicione più il salto sarà lungo permettendovi di superare anche due ostacoli alla volta. Quindi, quando potete evitate di andare avanti e indietro: la possibilità di fare un salto lungo può sempre venirvi buona.

Non rimane molto altro da dire se non: aguzzate la vostra vista periferica per accorgervi in tempo degli ostacoli che stanno venendo verso di voi e non perdete tempo a trovare una metodicità di apertura delle finestre.

Ci ho provato io è posso dirvi che è casuale.

CONCLUSIONI

Secondo la mia opinione "Beauty & the Beast" è per ora il miglior gioco Imagic per l'Intellivision.

La grafica è molto bella (vi consiglio di provare a far cadere Buford dall'ultimo piano del grattacielo almeno una volta, ne vale la pena) e il gioco è uno di quelli che vi fa sempre venir voglia di ricominciare dicendo "Adesso almeno devo arrivare a finire il prossimo grattacielo".

Buon segno. Se ne volete ancora vuol dire che avvince - e piace.

HAUNTED HOUSE

(LA CASA STREGATA)

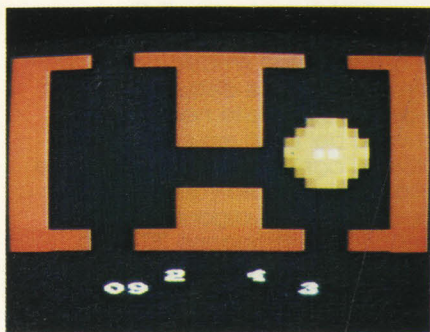
ATARI VCS
L. 69.620

In questa casa frequentata dagli spettri avrete le possibilità di mostrare tutto il vostro coraggio. Infatti il gioco si svolge in una vecchia casa abbandonata, ora dimora di fantasmi, vampiri, tarantole.

La vostra missione è quella di trovare i tre pezzi di un'urna magica e uscire dalla casa. All'inizio del gioco vedrete comparire due occhi nel buio: quelli siete voi. La casa ha

24 stanze (sei per piano) e quattro piani. Il gioco naturalmente comincia dal primo piano.

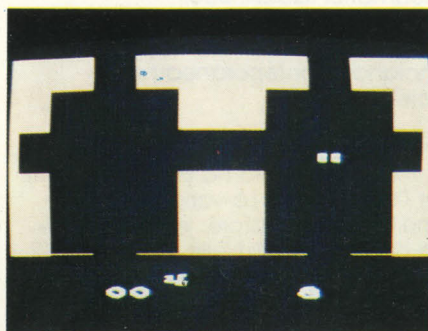
Da qui comincia la vostra avventura in cerca dell'urna. Durante la missione potrete aiutarvi con i fiammiferi. Se ne accende uno ogni volta che si preme il tasto rosso; avrete così un campo visivo abbastanza ampio (quasi come una intera stanza) e non avrete problemi nel localizzare i vari oggetti.

La vostra scorta di fiammiferi è illimitata. Disponete inoltre di nove vite. Infatti ogni volta che i "vostri occhi" vengono toccati dal fantasma o da una tarantola o da un vampiro perdete una vita. Se le perdete tutte e nove, finisce la partita. Alle estremità verticali di ogni piano ci sono le scale, che vi permettono di accedere ai piani superiori o inferiori.

Per capire a che piano siete vi basta guardare il colore della casa: blu = primo piano, rosso = secondo piano, verde = terzo piano e arancione = quarto piano. I quattro piani hanno, rispettivamente 2, 5, 6, 3 rampe di scale.

Oltre ai tre pezzi dell'urna ci sono altri due tipi di oggetti che potete raccogliere durante il percorso: lo scettro e la chiave. Lo scettro vi rende immuni dalle creature che popolano la casa. Per prendere lo scettro vi basta toccarlo con gli occhi. Quando lo prendete, lo vedrete comparire sullo schermo, in basso, fra il numero del piano e il numero delle vite restanti.

Quello è infatti lo spazio dove vengono segnalati gli oggetti che di volta in volta avete in mano. Attenzione: non potete tenere in mano più di un oggetto alla volta. Quindi se prendete lo scettro non potete raccogliere i pezzi dell'urna.

Una buona tattica consiste nel cercare, con lo scettro, tutti i pezzi dell'urna senza raccoglierli, e poi, ricordandosi dove sono, tornare a prenderli velocemente uno in fila all'altro.

La chiave compare solo nei giochi da 3 a 9 (sono 9 in tutto). Questa serve ad aprire le porte chiuse a chiave, che appunto cominciano a comparire a partire dalla variante numero tre.

In "Haunted House" il commutatore di dificoltà agisce nel seguente modo: nella posizione B il bagliore dei lampi aiuta, di tanto in tanto, a vedere le pareti della casa. Va usato il commutatore sinistro perchè può giocare un solo giocatore per volta.

Vediamo ora le nove varianti di questo gioco. Il gioco 1 è per i principianti. Vi sono infatti pareti illuminate per aiutarvi a vedere le stanze. Non ci sono porte e siete inseguiti da un vampiro, una tarantola e dal fantasma.

Nel gioco 2 la villa è completamente buia, ci sono alcune porte ma sono tutte aperte.

Nel gioco 3 alcune porte sono chiuse a chiave. Ecco che entra in gioco il "passe-partout", cioè la chiave che dovrete prendere per accedere alle stanze chiuse. La potrete trovare nella prima stanza in cui entrerete.

Il gioco 4 è identico al gioco 3, ma la chiave si trova sempre in una stanza diversa.

Nei giochi 5 e 6 ci sono due tarantole in più ad inseguirvi. Dovrete quindi vedervela con 5 creature ostili.

Nel gioco 7 se il vostro esploratore viene toccato dal vampiro quando porta con sè un oggetto, lo lascerà cadere e questo verrà trasferito in un'altra stanza della villa.

Nel gioco 8 tutte le creature si muovono più velocemente e il fantasma è insensibile allo scettro.

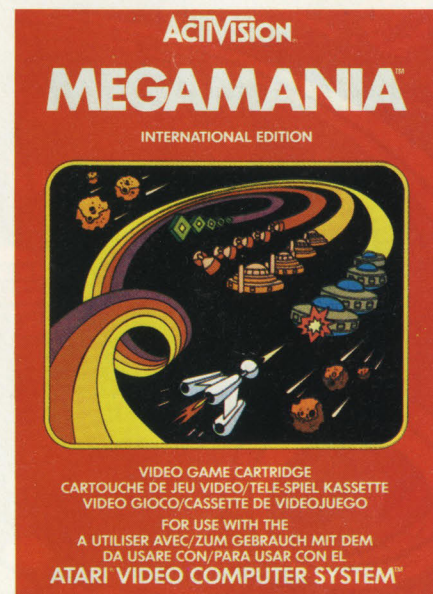
Il gioco 9, il più difficile, è uguale al gioco 8 tranne che la pianta della casa è diversa e vi troverete quindi in un nuovo labirinto.

Haunted House è un gioco che affascina soprattutto i bambini ma che piacerà anche agli adulti. Presenta una sola lacuna per quanto riguarda il punteggio. Infatti questo non esiste e non c'è nemmeno un cronometro. Così, quando siete abbastanza bravi da riuscire sempre a portare fuori dalla casa l'urna, dovrete mettervi a contare i fiammiferi usati e le vite risparmiate.

Se avete la pazienza di cronometrarvi, vi suggeriamo un semplice sistema di calcolo. Cronometrate esattamente la durata della missione, sottraete 3 secondi per ogni vita risparmiata, aggiungete 2 per ogni fiammifero utilizzato ed avrete il vostro risultato. Potrà capitarvi, in questo modo, di avere anche un tempo negativo, inferiore a zero. Vorrà dire che i tre pezzi dell'urna erano tutti e tre al primo, piano, oppure che siete stati davvero molto bravi.

Se conoscete molto bene la pianta della casa, potete anche fare a meno della chiave. Infatti, grazie all'uso delle scale, specie quelle laterali, potrete aggirare le porte chiuse. Ultimo vale se schiacciate il bottone rosso mentre il fiammifero è già acceso, lascerete cadere l'oggetto che avete in mano. Ricordatelo!

MEGAMANIA

ACTIVISION VCS
L. 77.000

"Steve Cartwright ha trasformato un brutto sogno in un grande gioco. Megamania è basato sull'originalissimo concetto che un pilota spaziale s'è addormentato dopo una specie di attacco spaziale. Mentre si addormenta ai pannelli di comando del suo incrociatore

spaziale, ha un incubo nel quale viene attaccato da una serie di oggetti e cibi comuni. Megamania trasforma quell'incubo in un gioco d'invasione assolutamente divertente e piuttosto impegnativo.

Una volta che avete smesso di ridere per le patatine, i copertoni, gli hot dog e gli altri "mostri", siate pronti per un formidabile videogioco con multiple ondate d'attacco, ciascuna con il suo proprio metodo di attacco del cannone assediato nella parte inferiore del campo di gioco. Questa sarebbe un'ottima cartuccia-gioco anche se fosse assolutamente regolare, ma il pazzo umorismo la fa diventare un classico".

Questa è la motivazione data da Electronic Games nel premiare Megamania come "Il gioco più divertente" del 1982. Siamo perfettamente d'accordo: il gioco è veramente umoristico e per di più molto impegnativo.

OBIETTIVO

L'obiettivo del gioco, come in tutti i giochi d'invasione discendenti da Space Invaders, è accumulare più punti possibili distruggendo gli invasori nemici fino a quando la vostra flotta di astronavi non viene annientata. La vostra astronave si trova nella parte bassa dello schermo e può muoversi solo orizzontalmente. I nemici - hamburger, ferri a vapore, pneumatici radiali, ecc. - discendono seguendo diversi schemi di attacco dall'alto dello schermo lanciando conteporaneamente proiettili letali.

VARIANTI

Megamania ha poche varianti: per l'esattezza 4. Le varianti 1 e 3 sono ad un giocatore; le varianti 2 e 4 a due giocatori. Nelle varianti 1 e 2 è possibile controllare la direzione dei colpi dopo che sono stati sparati "guidandoli" con il joystick. Inoltre, è possibile sparare a fuoco continuo semplicemente tenendo premuto il pulsante rosso. Nei giochi 3 e 4 i missili hanno solo traiettorie fisse (perpendicolari) e il cannone spara solo colpi singoli.

PUNTEGGIO

Ogni volta che si colpisce un oggetto ostile si guadagna dei punti. Se si esclude il primo ciclo d'attacco, in ogni ciclo ciascun oggetto colpito vale 90 punti. Il sistema di punteggio del primo ciclo d'attacco è invece il seguente:

Oggetto attaccante	Punti
Hamburger	20
Biscotti	30
Insetti	40
Pneumatici Radiali	50
Diamanti	60
Ferri da Stiro	70
Farfallini	80
Dadi Spaziali	90

Il punteggio che si può accumulare non è dato dal numero di oggetti colpiti, ma dipende soprattutto dalla velocità con cui distruggete ciascuna ondata.

È importante tenere d'occhio la barra d'energia che si trova alla base dello schermo. Essa indica l'energia consumata (e ovviamente quella ancora disponibile).

Ed è proprio quest'ultima quella che conta. Infatti per ogni unità energetica rimasta nel momento in cui si distrugge l'ultimo oggetto dell'ondata nemica si ricevono dei punti equivalenti al valore di ogni attaccante. Quindi se nella prima ondata (quella degli hamburger che valgono 20 punti ciascuno) vi rimangono 30 unità energetiche, riceverete 600 punti omaggio.

SCHEMI

Il metodo d'attacco di ciascuna ondata di oggetti non è riconducibile ad uno schema fisso, nonostante si assomiglino.

Ciascuna ondata di oggetti ha il suo caratteristico schema di movimento (che è importante memorizzare per poterli anticipare), il quale varia a seconda del ciclo d'attacco.

A questo punto, prima di continuare, è necessario illustrare due particolari caratteristiche di Megamania: il Megaciclo e la Megasfera.

Il Megaciclo è un ciclo d'attacco che comprende tutte le otto ondate di oggetti. Al termine di un ciclo - cioè quando avete distrutto tutti gli oggetti delle otto ondate - ne ricomincerà subito un altro ancora più agguerrito ed impegnativo. Le forme degli oggetti saranno sempre le stesse, ma cambieranno i colori e soprattutto gli oggetti assumeranno degli schemi di movimento sempre più sofisticati ed elusivi.

La Megasfera è una "condizione spaziale". Ogni oggetto nemico percorre un sentiero orbitale o circolare nello spazio rappresentato dallo schermo. Quando un oggetto

esce dalla parte bassa dello schermo riappare in alto; quando esce a destra dello schermo riappare a sinistra.

Gli hamburger, gli insetti, i diamanti e i farfallini (cioè cravatte e farfalla, non piccole farfalle maschio, n.d.r.) attraversano orizzontalmente lo schermo; i biscotti, i pneumatici radiali hanno uno schema d'attacco obliquo-discendente (e sono in qualunque ciclo i nemici più insidiosi); i ferri a vapore scendono verticalmente con improvvisi spostamenti orizzontali e, infine, i dadi spaziali (che sinceramente sembrano più dei popcorn) scendono verticalmente.
Questi schemi d'attacco si riferiscono al primo Megaciclo. Nei Megacicli successivi i movimenti degli oggetti variano pur conservando affinità di movimento - diventando sempre più rapidi ed elusivi.

Dadi Spaziali
Cannone mobile
ENERGY
21240
Barra di energia
Punteggio
Flotta di riserva

STRATEGIA

I consigli di strategia non contano molto in Megamania. L'importante è l'abilità e la rapidità di reazione. Per fare un buon punteggio a Megamania dovrete sviluppare uno spiccato senso del ritmo e giocare d'anticipo. Come abbiamo detto in precedenza gli schemi di movimento di ciascun oggetto cambiano da un'ondata all'altra e da un ciclo all'altro, ciò nonostante all'interno di un'ondata sono sempre gli stessi. È essenziale se volete sopravvivere oltre il livello principianti mandare a memoria il movimento degli oggetti. In questo modo potrete "appostarvi" nel posto giusto ed attendere che capitino sotto tiro, invece che inseguirli a destra e a sinistra (soprattutto nel caso degli oggetti che si muovono secondo uno schema obliquo discendente). Se invece di anticiparli li inseguite avete perduto in partenza.

Allo stesso tempo imparate a memoria la successione delle ondate d'attacco. Alla fine di ciascuna ondata avete qualche secondo per riprendere il fiato e riordinare le idee, cioè quando la barra d'energia si ricarica.

In quei pochi secondi richiamate alla mente quali oggetti stanno per arrivare e qual'è il loro schema di movimento. Questo piccolo "vantaggio" sul nemico, vedrete, vi tornerà molto utile.

Quando state affrontando delle ondate di oggetti che si muovono orizzontalmente, attraversando lo schermo da sinistra a destra (in particolare le ondate di hamburger, insetti, diamanti e farfallini) cercate di portare il vostro cannone all'estrema sinistra e seguite il flusso di movimento degli oggetti (da sinistra a destra), evitando i proiettili che vi lanciano addosso spostatevi verso destra. Arrivati all'altro estremo dello schermo, ritornate indietro (magari nel frattempo sparando qualche colpo) e ricominciate da capo. Comunque affrontiate queste ondate orizzontali non incrociate mai il proiettile nemico (cioè non cercate di evitarlo spostandovi a sinistra, altrimenti 10 volte su 100 vi colpisce).
Un altro consiglio utile è: state al centro dello schermo. Almeno per quanto vi è possibile (soprattutto nelle ondate dei biscotti e dei pneumatici radiali dei cicli superiori al primo). In questo modo eviterete di farvi intrappolare ad una delle due estremità dello schermo e avrete la possibilità di potervi spostare sia a destra che a sinistra per evitare i proiettili. In secondo luogo potrete spostare più rapidamente il vostro cannone in entrambi le direzioni portandovi più facilmente a tiro degli oggetti nemici che entrano ed escono dalle due estremità dello schermo.

Ultimo consiglio, proveniente nientepopodimeno che da Steve Cartwright in persona, il "designer" di Megamania. Si tratta, come dice lui stesso di un consiglio d'alta strategia per chi vuole aumentare il suo punteggio. "I punti omaggio dipendono dall'energia rimasta al momento in cui si distrugge l'ultimo oggetto di un'ondata. Per cui, se avete una considerevole flotta di riserva (vi ricordo che non si possono avere più di sei cannoni di riserva, n.d.r.) e siete quasi alla fine di un'ondata, sacrificate pure un cannone. La barra d'energia si ricaricherà completamente e se sarete in grado di distruggere velocemente l'ultimo oggetto di quell'ondata, potrete raccimolare il massimo di punti omaggio".

Personalmente preferisco giocare la versione con missili guidati che quella con missili fissi. La possibilità di correggere il tiro dopo che è stato sparato è più adatta al tipo di attacco nemico. L'unico problema - d'altronde tutte le medaglie hanno il suo rovescio - è che il fuoco continuo impiccia un po', anzi un po' tanto.

Infatti, ogni volta che si colpisce un oggetto parte subito il colpo successivo e se non è stato indirizzato contro un bersaglio bisogna attendere che il proiettile esca dallo schermo. Questo attimo di attesa può essere spesso fatale.

Steve Cartwright

CONCLUSIONI

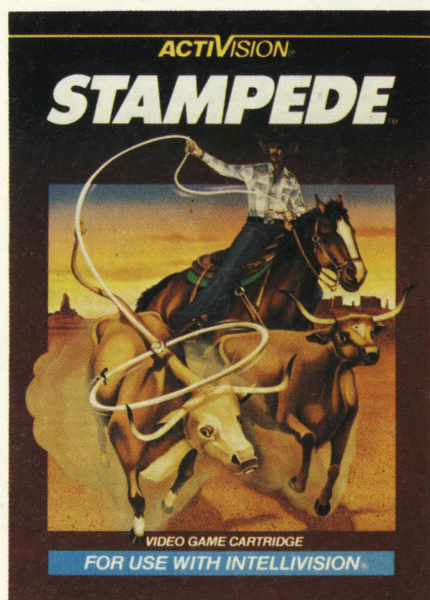
Megamania ha vinto un premio come gioco più diverdente del 1982. Sono d'accordo: il gioco è divertende, ma v'assicuro, quando ci state giocando non fa per niente ridere.

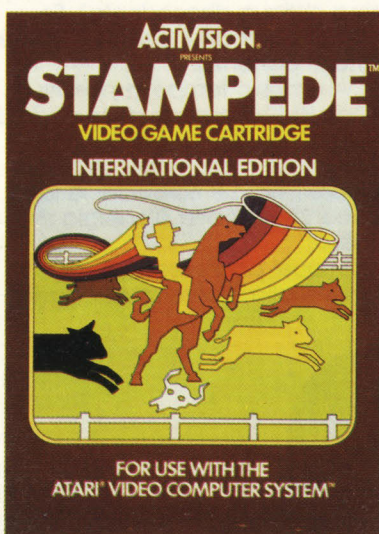
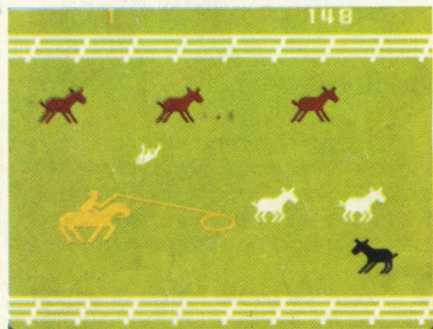
Anzi. Se avete il vizio di tenere la lingua fra le labbra quando siete

impegnati a fare qualcosa, starete con la lingua a penzoloni tanto è impegnativo. Altro che. Ridere? Rideranno casomai quelli che vi stanno a guardare, perchè a parte la stravaganza degli invasori questo è un vero incubo spaziale.

STAMPEDE

(MANDRIA IMPAZZITA)

ACTIVISION VCS-INT.
L. 77.000

Eccovi Stampede, uno dei primi giochi Activision prodotti sia per la consolle Atari che per quella Intellivision. In questo gioco voi siete un cow-boy alle prese con una mandria di quattro diversi tipi di capi di bestiame.

Una volta saliti in sella dovrete cercare di catturare quanti più capi potrete col vostro infallibile (o quasi) lazo. Il gioco si svolge all'interno di un recinto rettilineo, il vostro cow-boy e i capi di bestiame si muovono da sinistra verso destra. Il vostro tira-lazo

si trova sempre all'estrema sinistra dello schermo e non può accelerare. Deve aspettare che, scorrendo il recinto, gli si presentino davanti le mucche.

A questo punto, schiacchiando il pulsante rosso del joystick Atari o uno qualunque dei quattro tasti lateriali del comando Intellivision, si fa partire il lazo. Quando, durante la sua escursione in avanti, il lazo tocca un capo di bestiame, questo scompare dallo schermo e il vostro punteggio aumenta.

Gli animali sono di quattro tipi. Più sono veloci e meno punti valgono. Questo perchè quelli lenti, comparendo improvisamente, sono più difficili da prendere.

L'animale che vale di più, infatti, chiamato Black Angus, è fermo e scompare dallo schermo rapidamente se non lo afferrate col vostro lazo. All'inizio della partita avete tre possibilità di lasciarvi scappare un animale. Al quarto capo sfuggito, finisce la partita. Tuttavia ogni 1000 punti guadagnerete una possibilità fino a un massimo di nove. Il contatore delle bestie che vi mancano per finire la partita è posto in alto a sinistra, mentre il punteggio è a destra.

Il gioco per la consolle Atari dispone di otto varianti. In quattro di queste gli animali si muovono su e giù per lo schermo cercando di evitare il lazo. Nelle ultime quattro la partita comincia con gli animali già al galoppo.

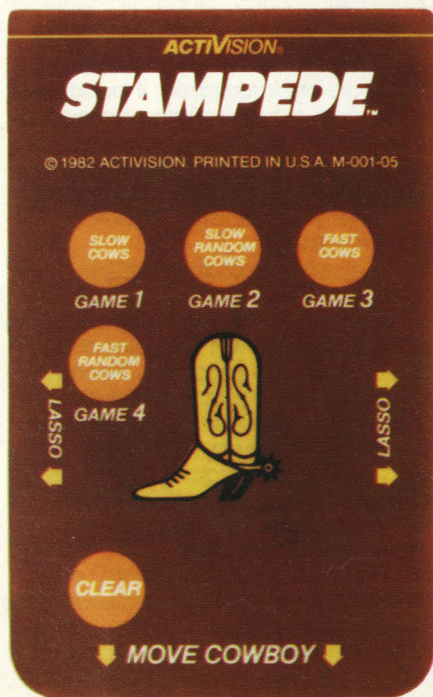
In Stampede è possibile studiare dei "patterns", cioè delle sequenzé fisse con cui appaiono sullo schermo i vari tipi di animali. Tuttavia nei giochi 2, 4, 6 e 8 ciò non è possibile (essendo l'entrata in campo casuale) e questo rende il gioco più

avvincente.

La variante n. 8, la più difficile, comporta animali che cominciano già al galoppo, si muovono su e giù e non ci sono "patterns" prevedibili. Il commutatore di difficoltà, se posto sulla posizione "A", vi accorcia il lazo.

Nella versione per l'Intellivision le varianti sono quattro: nel gioco un 1 (slow cows) gli animali corrono sempre più velocemente, man mano che sale il punteggio, ma sempre secondo una sequenza uguale.

Il gioco 2 è uguale tranne che non compaiono sempre nello stesso modo. Il gioco 3 differisce dal primo perchè gli animali cominciano a correre più velocemente. Lo stesso vale per il gioco numero 4 nei confronti della variante 2.

Per quanto riguarda la grafica, mi è sembrata migliore quella della versione Atari, l'immagine è un po' più larga e nitida.

Inoltre, per questo tipo di gioco, il joystick Atari mi sembra si presti meglio. Quindi, ai super videogiocosi che possiedono entrambe le consolle, consiglio di comprare la cartuccia per la base Atari.

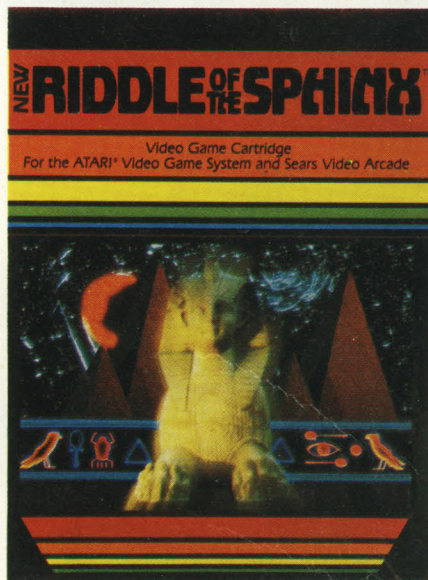
Oltre a prenderli col lazo, potete anche spingere in avanti gli animali toccandoli col vostro cavallo. Così potrete lasciare tutte le corsie occupate da animali che vanno alla stessa velocità e che riuscite a tenere sotto controllo facilmente, liberando una sola corsia che "ripulirete" continuamente per portarvi avanti con il punteggio. Attenzione a dei vecchi teschi di animali che compaiono ogni tanto lungo il percorso: fanno inciampare il vostro cavallo facendovi perdere degli attimi preziosi.

Inoltre il Black Angus, l'animale più prezioso, sta seduto e quindi non potete spingerlo in avanti. Se provate a farlo, oltre a perdere un animale, il vostro cavallo si impennerà.

Si tratta dell'unico tipo di mucca che dovrete sempre prendere al lazo immediatamente. Per concludere, va detto che anche in questo gioco, totalizzando più di tremila punti, si può ricevere un distintivo di merito dall'Activision, chiamato "Trail Drive". Un ultimo accenno riguardo al sonoro: il rumore del galoppo è molto verosimile, chi non guarda la tv mentre giocate potrà quasi pensare che state guardando un film western.

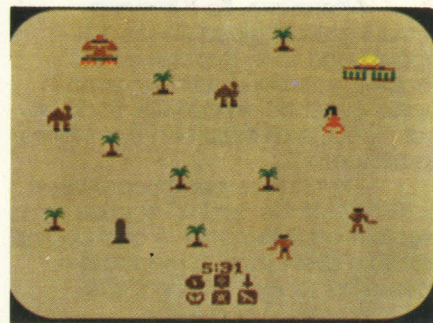
RIDDLE OF THE SPHINX

(L'ENIGMA DELLA SFINGE)

IMAGIC VCS
L. 74.000

Questo è davvero un grande videogioco. È originale, divertente, molto impegnativo, affascinante, coinvolgente, emozionante.

L'Egitto è caduto sotto una maledizione. Il figlio del Faraone, il Principe, parte per un avventuroso viaggio nel deserto, incontrando anche gioie, ma soprattutto pericoli e insidie, per raggiungere il tempio di Ra e riuscire a portare al Dio l'offerta che Egli desidera per liberare l'Egitto dalla maledizione.

Voi siete i registi di questo colossal e per dirigere lo spettacolo usate una vera centralina di comando. Con il joystick di sinistra guidate il cammino del Principe; con quello di destra scegliete, tra gli oggetti più o meno preziosi e magici che il principe porta con sé o trova nel suo cammino, quale, come e quando usarne uno; con i comandi della consolle (che cambiano uso rispetto alla norma) vi tenete informati del punteggio accumulato, o della sete che ha il principe e delle ferite che ha subito, o del tempo che è trascorso dall'inizio della partita.

È talmente complesso manovrare tutto ciò contemporaneamente che il gioco non perde fascino e interesse se si gioca in due.

Guidando il cammino del principe dovete fare in modo che:

1 - Eviti gli ostacoli, come palme, cammelli e obelischi, tenendo presente che lo possono proteggere dai nemici.

2 - Eviti di incontrare i predoni, che lo derubano e lo feriscono lievemente, gli scorpioni e il tremendo Dio Anubis che lo feriscono gravemente.

3 - Eviti di essere colpito dalle pietre lanciate dai predoni, anzi deve colpirli egli stesso con pietre scagliate dalla sua fionda (premere il pulsante del joystick di sinistra) scorpioni e predoni: guadagnerà punti.

Ad ogni ferita ricevuta il Principe si muoverà più lentamente e se accumula molte ferite (9) muore e il gioco finisce.

Ha un altro terribile nemico che ne diminuisce la mobilità e la potenza di tiro: la sete. Fortunatamente nel viaggio incontra delle oasi a cui dissetarsi e talvolta la buona Dea Isis. Se si avvicinerà correttamente a lei baciandole i piedi, la buona Dea lo guarirà dalla

sete e dalle ferite oppure, se non ne ha bisogno, gli farà un dono.

Può infine incontrare i nomadi, che spesso offrono un dono al generoso Principe, ma che diventano ingordi se il Principe ha già molti oggetti con sé e gliene portano via uno.

Di questi doni è meglio per il Principe averne molti. Gli serviranno per fare offerte ogni volta che incontra un tempio, così da curarsi le ferite e combattere la sete, e per le offerte finali al tempio di Ra.

Ma attenzione: gli Dei non accettano qualsiasi offerta. Nelle istruzioni trovate 6 indovinelli che dovete risolvere per sapere quel'è il dono gradito da ciascuno dei 6 Dei. Se indovinate, e se nel viaggio avete recuperato l'offerta guasta, sarete gratificato da 500 punti (e a volte da un dono). Se sbagliate vi verranno tolti 20 punti! Se poi arrivate al tempio di Ra con l'offerta giusta, il Dio magnanimo accetterà anche gli altri doni dandovi per ciascun dono 700 punti.

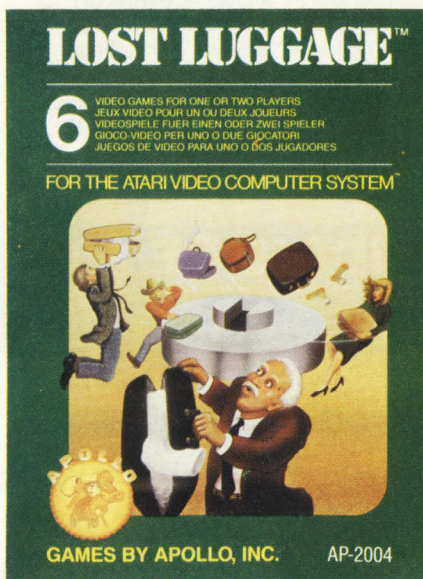
Attenzione. Se si sbaglia davanti a Ra il gioco finisce. Gli oggetti che sono in possesso del Principe appaiono sullo schermo in basso al centro, su due file. Sono un po' piccoli e all'inizio non è semplice riconoscerli.

Comunque per giocare bene a "Riddle of the Sphinx" occorre studiare attentamente le otto pagine del libro di istruzioni e mandare a memoria i simboli dei doni e le soluzioni degli indovinelli.

La complessità di Riddle of the Sphinx è il bello del gioco e allo stesso tempo l'unico difetto che gli si può imputare. Per il resto dall'idea alla grafica, dal sonoro ai comandi, è tutto di alto livello e molto emozionante da giocare.

LOST LUGGAGE

(BAGAGLIO SMARRITO)

APOLLO VCS
L. 67.000

Vi trovate in un aereoporto, di fronte allo scivolo da cui, dopo ogni volo, arrivano le valigie degli aerei appena atterrati. Purtroppo per voi il nastro trasportatore situato alla base dello scivolo è rotto e scaglia le valigie all'impazzata, in tutte le direzioni.

Il vostro compito è quello di afferrare al volo tutte le valigie prima che, schiantandosi al suolo, si aprano mostrando i loro contenuti. Con il joystick comandate un omino (due con il commutatore di difficoltà sul livello B) che attende davanti allo scivolo. Ogni volta che atterra un aereo, dopo pochi secondi, cominciano ad arrivare le valigie.

Per prenderle basta toccarle con qualunque parte del corpo del vostro omino. Se invece lasciate che una valigia tocchi una delle pareti verdi, tutte le valigie presenti sullo schermo in quel momento si aprono mostrando il loro contenuto: calzini, magliette, pantaloni e perfino mutande.

La situazione può quindi diventare imbarazzante. Il pulsante rosso serve a cominciare una nuova partita. All'inizio disponete di tre valigie, collocate in basso a sinistra. Ogni volta che ne fate cadere una, ne vedrete scomparire un'altra dall'angolo.

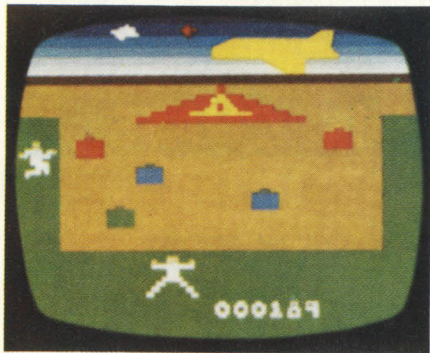
Avrete però delle valigie omaggio ai 400 punti, 800, 1400, 1800 e così via. Lost luggage dispone di sei varianti, due per un solo giocatore e quattro per due giocatori. Nel caso della partita singola si tratta di decidere se giocare con o senza la valigia del terrorista.

Questa, di colore nero, è una valigia che compare di tanto in tanto e che, se lasciata cadere, esplode ponendo fine immediatamente alla partita, anche se avevate altre valigie a disposizione in quel momento.

Nelle partite a due giocatori oltre a scegliere se giocare o meno con la valigia del terrorista, potete anche decidere la direzione in cui vengono scagliate le valigie che deve prendere il vostro avversario. Una variante, questa, molto divertente.

Dopo avere preso tutte le valigie del primo aereo, tocca al vostro avversario, i cui omini hanno un altro colore, prendere le sue valigie. Dopo ogni turno le valigie arrivano sempre più veloci, però il loro valore aumenta sempre di un punto.

Una divertente musichetta accompagna l'inizio di una nuova partita. Qualche consiglio: aspettate ogni serie di valigie il più vicino

possobile allo scivolo, vi sarà più facile prenderle tutte. Prestate attenzione al vostro joystick: infatti in questo gioco "spaccaleve", nella foga di prendere tutte le valigie è molto facile, dopo un po' di partite, spaccare davvero la vostra leva di comando.

Cercate di ricordarlo mentre giocate. Lost luggage è un gioco divertente, soprattutto se giocato nelle varianti a due giocatori. Inoltre è di facile comprensione e anche l'uso dei comandi non richiede particolare abilità.

FREEDOM FIGHTER

(COMBATTENTE PER LA LIBERTA')

PHILIPS VIDEOPAC
L. 55.000

Nello spazio immenso di una galassia a centinaia di anni luce dalla terra, la vostra astronave da ricognizione deve difendersi dall'attacco nemico e liberare i prigionieri catturati dagli extraterrestri.

Freedom Fighter è un gioco per uno o due giocatori che prevede l'utilizzo di entrambi i joystick. Quello di sinistra manovra la vostra astronave in tutte le direzioni; quello di destra comanda invece la navigazione nell'iperspazio: muovendo il joystick in basso o in alto

modificate velocemente la vostra quota di volo.

È importante notare che l'uso di uno dei comandi annulla le manovre dell'altro comando. È bene ricordarselo quando si gioca con un partner.

Il pericolo principale per la vostra astronave è rappresentato dalle mine teleguidate che le navi da guerra nemiche lanciano all'impazzata nello spazio.

Il giocatore può disintegrare entrambe le mine e le astronavi utilizzando la mitragliatrice a raggi laser, comandata dal pulsante posto nell'angolo superiore sinistro dei telecomandi.

Ogni astronave nemica esplosa vi fa guadagnare 5 punti, ogni mina un punto. Ma far saltare in aria i bersagli è veramente una piccola parte di questo gioco.

L'obiettivo principale è infatti quello di liberare dalle loro prigioni orbitanti i compagni catturati dal nemico. Per fare ciò bisogna che con la vostra astronave tocchiate le capsule purpuree in cui sono racchiusi mentre vanno alla deriva.

Ogni prigioniero liberato vi fa guadagnare 20 punti. Questa versione di Freedom Fighter è conosciuta come "Gioco di Attacco" ed è giocabile sia da due persone che da una sola che regge entrambi i comandi (quello destro e quello sinistro).

Nel "Gioco di Difesa" invece, (selezionabile premendo il tasto "0") la mitragliatrice a raggi laser è fuori uso, la vittoria dipenderà solamente dalla vostra abilità nel manovrare l'astronave tra le postazioni nemiche facendo ben attenzione alle mine.

Alla fine di ogni turno di gioco ne inizia immediatamente un altro. Il punteggio record viene memorizzato dal computer e resterà indicato sul lato sinistro dello schermo.

Sul lato destro, invece, appare il punteggio mentre si è in gioco.

Il detentore del punteggio record potrà evidenziare il proprio nome segnandolo in basso sullo schermo mediante la tastiera alfanumerica.

Freedom Fighter è un gioco molto bello in cui se guadagnar punti rimane sempre lo scopo del gioco, è però molto importante imparare a muoversi, essere abili nelle schivate e di riflessi pronti per liberare al volo i compagni imprigionati.

Un'altra caratteristica un po' insolita è che anzichè combattere uno contro l'altro (oppure uno contro il computer) in Freedom Fighter i due giocatori lavorano insieme per raggiungere lo scopo comune. Sta a voi trovare il vostro partner ideale.

CROSS FORCE

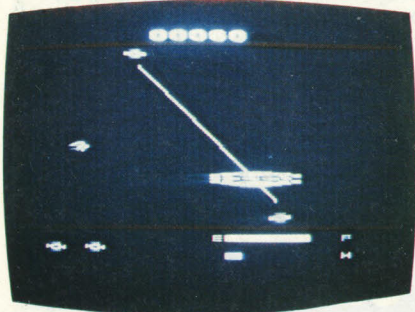
(FORZE INCROCIATE)

SPECTRAVISION VCS
L. 77.000

La principale novità di questo videogioco di ambientazione spaziale è costituita dallo Spectron, un'arma decisamente singolare concepita per respingere gli assalti dei terribili guerrieri extraterrestri Morpuls.

Lo spectron è un raggio laser rettilineo sotteso tra due poli estremi; i suoi colpi si indirizzano muovendo questi poli in senso orizzontale lungo i due lati maggiori dell'area di gioco: tutti i Morpuls e i mezzi di trasporto che si trovano sulla sua traiettoria vengono distrutti.

Vi è possibilità di scelta fra Spectron parallelo e diagonale: il primo presenta i due poli parallelamente allineati, e di conseguenza un raggio laser sempre perfettamente verticale; nella variante diagonale invece i poli si muovono specularmente (per intenderci, mentre il polo inferiore si sposta verso destra, quello superiore si muove in direzione opposta, e viceversa), dando luogo a laser di direzione diagonale.

I Morpuls appaiono in coppia una volta colpito il loro mezzo di trasporto; i mezzi di trasporto sono 10 per ogni ondata, e vengono condotti sul campo di battaglia da navi

madre di forma allungata, invulnerabili e quindi ininfluenti ai fini del punteggio.

Nelle prime sette ondate (punteggi da 10 a 70 punti per ogni mezzo di trasporto o Morpul abbattuto) appaiono separatamente le differenti sottospecie extraterrestri "gupoids", "flashers", "parasoids" e "nastroids"; l'ottava ondata, che si replica poi all'infinito, le schiera sullo stesso schermo, con un punteggio costante di 80 punti per ogni centro.

I quattro Spectron in dotazione all'inizio della partita vengono distrutti se colpiti dalle bombe lanciate dagli alieni; i lanci sono di due tipi: quelli compiuti periodicamente sono verticali e rettilinei, ma più pericolosi perchè più rapidi e imprevedibili sono i colpi che alcuni dei Morpuls sparano quando abbattuti.

Gli Spectron perduti possono essere recuperati grazie ai bonus (sudatissimi!!) che si ottengono ogni 10.000 punti.

Ulteriori preoccupazioni provengono dalla temperatura del laser e dal consumo di carburante: la loro misurazione è risolta graficamente dalla presenza di 2 segmenti di lunghezza variabile.

Si verifica un surriscaldamento quando la frequenza dei colpi sparati è eccessiva; si tratta comunque di una eventualità molto remota, ed obbliga soltanto ad un breve periodo di sosta nell'utilizzazione del laser.

È più reale il pericolo di restare a secco: per evitarlo occorre abbattere ogni volta che appare, cioè abbastanza raramente, un bersaglio bianco a forma di stella, altrimenti si perderà uno Spectron.

Cross-force ha un altro aspetto molto interessante: la cosiddetta funzione "take-a-break" offre infatti la possibilità di sospendere la partita in qualunque momento semplicemente spostando l'interruttore colore sulla consolle nella posizione "b-w".

Le varianti sono 4: Spectron parallelo o diagonale, per 1 o 2 giocatori; le diverse caratteristiche dei

due tipi di arma consigliano strategie differenti.

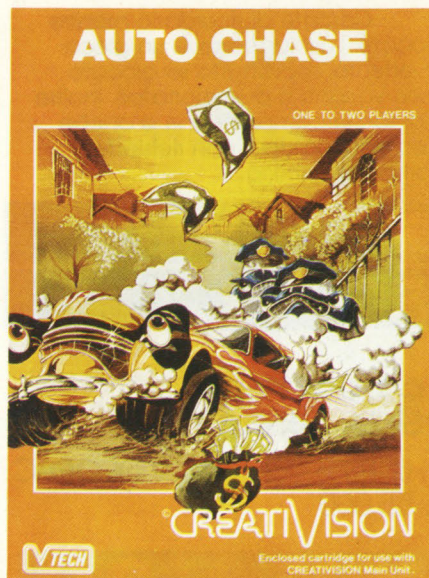
È innanzitutto vitale, colpendo i Morpuls con lo Spectron parallelo, spostarsi lateralmente per evitare di essere colpiti dalle bombe "veloci" che alcuni di questi lanciano; per lo stesso motivo è preferibile mirare ai Morpuls centrali, assolutamente innocui sotto questo profilo.

Con lo Spectron diagonale, soprattutto se utilizzato con una sufficiente inclinazione, non si hanno di questi problemi; questa variante richiederà però un breve periodo di "ambientamento" per i molti che troveranno innaturale tirare la leva nel senso opposto a quello in cui si desidera dirigere il polo superiore.

Inoltre lo Spectron diagonale, per la sua stessa struttura, non riesce a coprire l'intero schermo con la sua visuale di fuoco; per questo accade spesso, durante la seconda ondata, che il bersaglio del carburante rimanga al di fuori della portata del laser; per evitare questo inconveniente, consigliamo di mantenere lo schermo libero dai Morpuls extraterrestri nella maggior misura possibile.

AUTO CHASE

(CACCIA IN AUTO)

CREATIVISION CREATIVISION
L. 65.000

Coerenti con la nostra affermazione di presentarvi le novità appena ci arrivano in redazione, ecco la "recensione" di un gioco di un nuovo sistema che dovrebbe essere disponibile nei negozi quando leggerete queste righe.

Si tratta di Auto Chase, un gioco di inseguimento compatibile con la consolle CreatiVision.

La prima cosa che salta all'occhio una volta inserita la cartuccia nella consolle è la grafica. Siamo in un ridente quartiere residenziale con casette monofamigliari, giardinetti, piscine e campi da tennis. Una specie di Milano 2, se qualcuno di voi l'ha mai vista.

In questo scenario si affrontano un emissario dei combattenti per la libertà (voi in persona) e la polizia

segreta del dittatore che regge le sorti del paese.

Il vostro obiettivo è raccogliere i sacchi di denaro disseminati qua e là per le strade del quartiere da sostenitori che hanno voluto mantenere l'incognito onde evitare guai con la polizia.

Sfortunatamente per voi - e per i combattenti della libertà - la cosa non è sfuggita alla polizia che ha subito mandato in zona un certo numero di automobili a darvi la caccia.

All'inizio del gioco avete a disposizione tre automobili e non c'è modo di guadagnarne altre: quindi o ve la cavate in qualche modo oppure persa la terza automobile il gioco finisce.

Naturalmente avete qualche arma segreta a disposizione. Innanzitutto un radar che vi permette di controllare l'intero quartiere (simile al radar di Defender per chi ha un VCS o di Radar Ratrace se qualcuno di voi ha il Vic-20) e di sapere ad ogni istante dove sono i sacchi di denaro e le automobili della polizia. Inoltre, se una macchina della polizia segreta vi sta alle calcagna potete utilizzare una cortina di gas fumogeno velenoso (azionabile premendo uno qualunque dei pulsantini laterali) che la manderà fuori strada.

A parte queste due armi segrete, il resto è tutto nelle vostre mani, nella vostra capacità di reagire istantaneamente all'improvviso apparire di un automobile nemica o di una pozzanghera d'acqua.

E già, c'è anche questo a cui stare attenti. Disseminate lungo le strade del quartiere vi sono diverse pozzanghere che se non riuscirete ad evitare vi faranno perdere il controllo della vostra automobile e conseguentemente la macchina stessa.
Per ogni schermo dovete raccogliere 10 sacchi di derano. Ciascuno di questi vale 50 punti e se riuscirete a raccoglierli tutti vi guadagnate un bonus da 500 punti prima di passare allo schermo successivo.

Un'ultima cosa a cui fare attenzione è la benzina. È naturale trattandosi di una macchina. Tenete sempre d'occhio il livello del serbatoio, che si trova nell'angolo in alto a destra dello schermo, perchè se rimanete senza benzina addio macchina. Quando ritenete che sta per approssimarsi il livello di serbatoio vuoto, lasciate perdere un po' di denaro e precipitatevi al distributore di benzina da cui siete partiti all'inizio del gioco. Il distributore si trova sempre al centro del quartiere e quando state facendo rifornimento le automobili della polizia non possono toccarvi. Non pensiate però che potete prendervi una "vacanza", poichè appena avete finito di fare il pieno il computer vi butterà immediatamente in mezzo alla giungla (eufemismo per quartiere infestato da automobili della polizia segreta).

Auto Chase ha 8 varianti: quattro per un solo giocatore e quattro per due giocator' ne giochino alternativam-nte.

In tutti i gioch' e auto della polizia segreta al vostro inseguimento sono tre. Le differenze sono nella velocità maggiore della variante 2 e 4 (in quest'ultima i sacchi di denaro sono per giunta invisibili, rispetto alla variante 1. Nel gioco 3 la velocità è quella normale ma anche qui i sacchi di denaro sono invisibili. I giochi dal 5 all'8 sono identici a quelli dall'1 al 4 con l'eccezione che possono cimentarsi in questa pericolosa missione a favore della Causa due giocatori.

Se volete cercare di portare a termine la missione o almeno prolungarla fate costantemente riferimento al radar il quale vi da le posizioni degli inseguitori e dei sacchi di denaro, ma cercate allo stesso tempo di non distogliere troppo a lungo gli occhi dal campo di gioco, altrimenti potreste trovarvi di fronte ad una pozzanghera d'acqua e allora sarebbero dolori, per voi e per la Causa. Vi deve bastare una rapida occhiata per capire che percorso è meglio fare e quale è meglio evitare.

Via Carlo Alberto 39 - TO - Tel. 517.740
ANTEPRIMA VIDEO GIOCHI
COLECOVISION®
Compatibile con ATARI
Donkey Kong .... L. 89.000
Carnival .... L. 79.000
Gorf .... L. 79.000
Wizard Wor .... L. 79.000
Compatibile con INTELLIVISION
Donkey Kong .... L. 89.000
Carnival .... L. 79.000
Gorf .... L. 79.000
Wizard Wor .... L. 79.000
Compatibile con ATARI
Phoenix .... L. 94.000
Vanguard .... L. 94.000
Galaxian .... L. 94.000
Miss Pac-Man .... L. 94.000
Compatibile con ACTIVISION
River Raider .... L. 92.000
Sea Quest .... L. 77.000
Compatibile con PARKER ATARI
Reactor .... L. 94.000
JediArena .... L. 94.000
Compatibile con INTELLIVISION
Frogger .... L. 94.000
Compatibile con INTELLIVISION
Dracula .... L. 79.000
Tropical Trouble .... L. 79.000
Ice Trek .... L. 79.000
Sward and Serpent .... L. 79.000
Compatibile con ATARI
No escape .... L. 74.000
Compatibile con INTELLIVISION
Dangerous and Dragons ..... L. 59.000
Vectron .... L. 69.000
Shark - Shark! .... L. 49.000
LE CASSETTE SONO DI PRODUZIONE ORIGINALE
PREVISTE PER IL FUNZIONAMENTO
IN SISTEMA PAL E COPERTE DA CERTIFICATO
DI GARANZIA DELLA CASA PRODUTTRICE
CEDOLA DI COMMISSIONE ✱
da inviare a "Play Game", via C. Alberto 39, Torino, tel. 011/517740
NOME ______ COGNOME ______ ETÀ ______
VIA ______ N° ______ TEL. ______ / ______
CAP ______ CITTÀ ______ PROV. ______
ATARI
N° ______ N° ______ N° ______
INTELEVISION
N° ______ N° ______ N° ______
☐ Pagherò al postino il prezzo + L. 2.500 per contributo fisso spese di spedizione
☐ Allego assegno n° ______ di L. ______
L'operazione dà diritto allo sconto dell'8% sul totale
☐ Vogliate inviarmi il catalogo Allego L. 500 in francobolli ☐ Per ATARI ☐ Per INTELLIVISION
DATA ______ FIRMA ______
GUS ALLEN
avant garde TORINO
GIOCHI
ELETTRONICI
VENDITA PER
CORRISPONDENZA

INTELLIVISION

Per INTELLIVISION
001 Fotball ..... L. 29.000
002 Las Vegas Roulette L. 29.000
003 Hockey .... L. 49.000
004 Auto Racing L. 49.000
005 Bowing .... L. 49.000
006 Golf .... L. 49.000
007 Baseball ... L. 49.000
008 Backgammon L. 49.000
009 Royal Dealer L. 49.000
010 Triple Action L. 49.000
011 Sea Battle . L. 49.000
012 Armor Battle L. 49.000
013 Frog Bog .. L. 49.000
014 Snafu - La trappola . L. 49.000
015 Space Armada .... L. 49.000
016 Shark - Shark! ...... L. 49.000
017 Soccer - Calcio ..... L. 59.000
018 Tennis ..... L. 59.000
019 Basketball . L. 59.000
020 Sking ...... L. 59.000
021 Boxing ..... L. 59.000
022 Horse Racing Corsa di Cavalli ..... L. 59.000
023 Star Strike . L. 59.000
024 Astromash . L. 59.000
025 Space Battle L. 59.000
026 Space Hawk L. 59.000
027 Sub Hunt .. L. 59.000
028 Tron Maze Tron .... L. 59.000
029 Advanced Dungeons & Dragons . L. 59.000
030 Tron Deadly Discs ...... L. 59.000
031 Vectron .... L. 69.000
032 Utopia ..... L. 69.000
033 Night Stalker L. 69.000
034 Lock'N Chase ..... L. 69.000
035 Modulo Intellivoice Sintetizzatore di voce con una cassetta omaggio B17 .... L. 199.000
CASSETTE INTELLIVOICE
036 Space Spartans ... L. 85.000
037 Tron Solar Sailor ...... L. 85.000

ATARI

038 Super Breakout ... L. 69.620
039 Warlords ... L. 69.620
040 Demons to Diamonds L. 50.000
041 Missile Command .. L. 69.620
042 Haunted house ...... L. 69.620
043 Yar's reverge L. 69.620
044 Math gran prix .... L. 59.000
045 Volleyball .. L. 59.000
046 Space Invaders ... L. 69.620
047 Defender .. L. 89.000
048 Pac Man ... L. 89.000
049 Asteroids .. L. 100.300
050 Berzek ..... L. 100.300
051 Indy 500 ... L. 90.000
052 Raiders of the lest ark .. L. 98.000
053 Star raders . L. 90.000
054 ET Extra Terrestrial .. L. 90.000
055 Phoenix .... L. 94.000
056 Vanguard .. L. 94.000
057 Galaxian ... L. 94.000
058 Miss Pac-Man ... L. 94.000

ACTIVISION

Per ATARI
059 Dragster ... L. 57.000
060 Laser Blast . L. 57.000
061 Sexing ..... L. 49.000
062 Fishing Derby ...... L. 49.000
063 Kaboom ... L. 67.000
064 Tennis ..... L. 67.000
065 Skiing ..... L. 77.000
066 Freeway ... L. 77.000
067 Stampede .. L. 77.000
068 Megamania L. 77.000
069 Barnsterming L. 79.000
070 Grand Prix . L. 79.000
071 Starmaster . L. 78.000
072 Bridge .... L. 79.000
073 Ice Hockey . L. 79.000
074 Chopper Command .. L. 79.000
075 Pitfall ...... L. 89.000

PARKER

Per INTELLIVISION
076 Pitfall ...... L. 89.000
077 Stampade .. L. 79.000
078 River Raider L. 92.000
079 Sea Quest . L. 77.000

Per ATARI
080 Frogger .... L. 94.000
081 Star Wars .. L. 94.000
082 Amidar .... L. 94.000
083 Spiderman . L. 94.000
084 Reactor .... L. 94.000
085 Jediarena .. L. 94.000

Per INTELLIVISION
086 Frogger .... L. 94.000

COLECO

087 Wizard ..... L. 109.000
088 Carnival ... L. 109.000
089 Mouse trap . L. 109.000
090 Venture .... L. 109.000
091 Puffy ...... L. 109.000
092 Zaxxon .... L. 109.000
093 Turbo ...... L. 159.000

Per ATARI
094 Donkey Kong ...... L. 89.000
095 Puffi .... da giugno
096 Zaxxon .... da ottobre
097 Venture .... da giugno
098 Wizard of Wor ..... L. 79.000
099 Gorf .... L. 79.000
100 Mouse Trap da giugno
101 Carnival ... L. 79.000
102 Turbo ...... da ottobre

Per INTELLIVISION
103 Donkey Kong ...... L. 89.000
104 Puffi .... da giugno
105 Zaxxon .... da ottobre
106 Venture .... da giugno
107 Cosmic Avenger .... da giugno
108 Lady Bag .. da giugno
109 Gorf .... L. 79.000
110 Wizard of Wor ..... L. 79.000
111 Mouse Trap da giugno
112 Carnival ... L. 79.000
113 Turbo ...... da ottobre

IMAGIC

Per ATARI
114 Demon Attack ..... L. 74.000
115 Trick Shot .. L. 58.000
116 Cosmic Ark L. 74.000
117 Riddle of the Sphinx ..... L. 74.000
118 Fire Fighter . L. 58.000
119 Atlantis .... L. 74.000
120 Star Voyager L. 74.000
121 Dragon Fire L. 74.000
122 No Escape . L. 74.000

Per INTELLIVISION
123 Atlantis .... L. 79.000
124 Demon Attack ..... L. 79.000
125 Beauty and the Beast ...... L. 79.000
126 Microsurgeon L. 79.000
127 Dragon Fire L. 79.000
128 Dracula .... L. 79.000
129 Tropical Trouble .... L. 79.000
130 Ice Trek ... L. 79.000
131 Sward and Serpent .... L. 79.000

ABBONARSI CONVIENE!

- 10 numeri a L. 22.000 invece di L. 30.000.
- non perdi neanche un numero
- partecipi alle infinite iniziative e ai concorsi che già bollono in pentola
- sei aggiornatissimo, nulla ti sfugge
- diventi sempre più bravo, forse imbattibile
- sei al sicuro dagli aumenti
- te ne stai a casa e la rivista arriva da sola

per abbonarti puoi utilizzare il modulo di conto corrente postale allegato alla rivista, oppure inviare un assegno bancario di c/c, con allegati i tuoi dati

FRA JOYSTICK E ROBOT

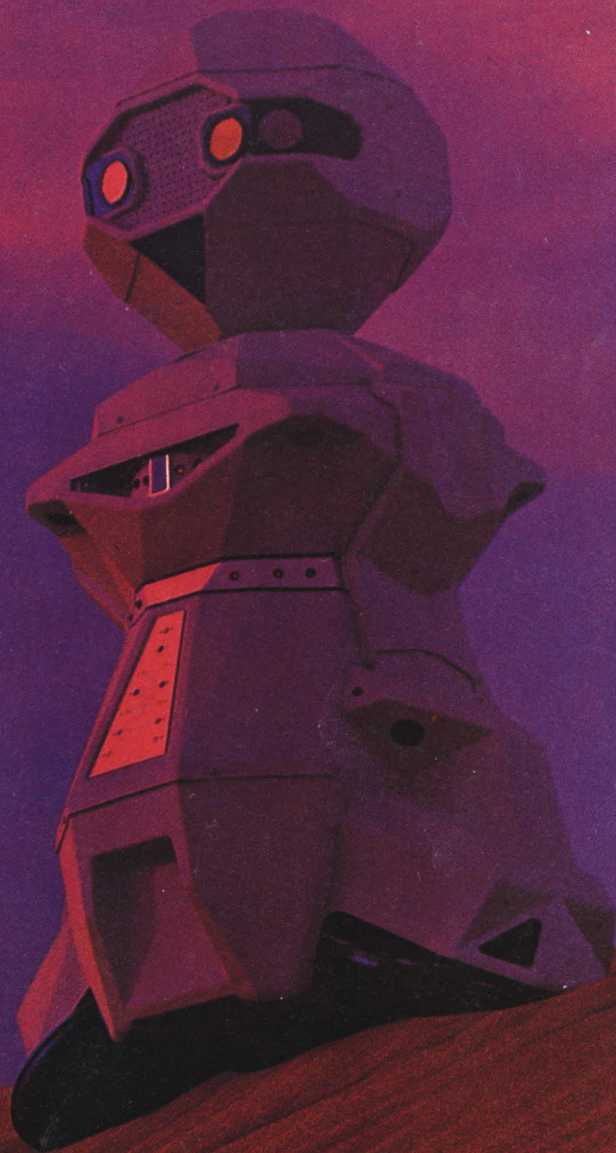
ULTIMA TAPPA AL C.E.S. DI LAS VEGAS: I NUOVI ACCESSORI PER VIDEOGIOCHI. ARRIVANO I PERSONAL ROBOT.

Las Vegas, ovvero il Consumer Electronic Show, è un pozzo inesauribile di informazioni, notizie, curiosità e anteprime di quello che succede nel mondo dei videogiochi. Volendo potremmo andare avanti, parlando dei prodotti visti, presentati o solo annunciati al WCES, ancora per qualche numero. Ma ci fermeremo qui: questa è l'ultima puntata, mentre il prossimo CES, quello estivo di Chicago, e il SIM-IVES di Milano sono già dietro l'angolo.

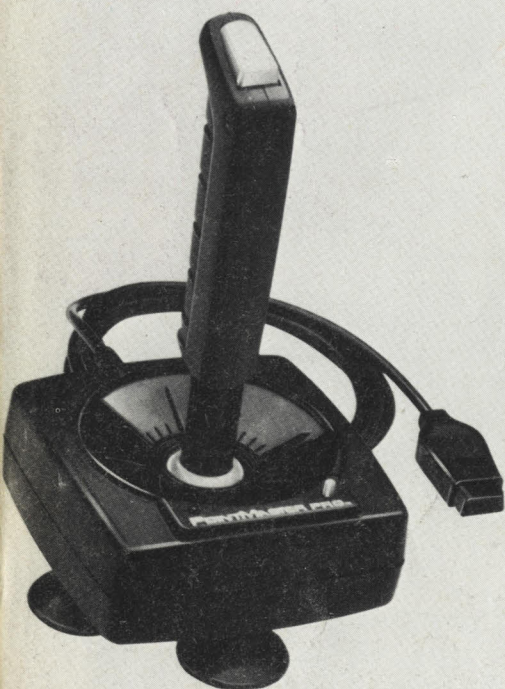
L'oggetto che più ha suscitato reazioni contrastanti, nel bene e nel male, da parte dei videogiocatori esperti o principianti è sicuramente il comando a disco direzionale dell'Intellivisio. C'è chi lo ama per la sua ergonomicità e fluidità di risposta agli ordini impartiti e chi per le stesse ragioni lo odia.

Non è questa la sede adatta per giudicare il comando dell'Intellivision. La mia sarebbe un'opinione troppo personale: forse sarebbe più giusto un referendum tra i nostri lettori (e non è detto che prima o poi non veniate interpellati sull'argomento).

Quello che è comunque importante sottolineare è l'ardore degli uni e degli altri nel sottolineare pregi o difetti del comando a disco. Ciò evidenzia l'importanza del comando, il pezzo che questo "aggeggio" spesso trascurato ha per chi gioca in quanto naturale estensione meccanica delle sue capacità reattive.

Chi non ha grandi

pretese potrà ritenersi soddisfatto della qualità e durata dei normali comandi forniti a corredo dalle case costruttrici di console. Funzionano bene e - cosa da non trascurare - sono gratuiti (o quantomeno previsti nel prezzo della console).

Per chi è invece sempre alla ricerca di quel qualcosa in più che possa permettergli di aumentare i suoi record, alcune società americane hanno da tempo cominciato a produrre comandi accessori, adatti ad essere utilizzati con le console più diffuse sul mercato (principalmente con l'Atari VCS). Alcuni di questi comandi sono fra l'altro già disponibili (o lo saranno tra breve, probabilmente quando leggerete queste righe) sul mercato italiano.

La Discwasher sembra essersi specializzata in comandi a fuoco rapido. Il Pointmaster Pro è un joystick sagomato con circuito da fuoco continuo comandato dal pulsante posto sulla cima del joystick. Anche qui dei piedini a ventosa consentono di fissare il comando su un piano fisso così da poter essere azionato con una sola mano.

Finalmente, dopo averlo annunciato da tempo, l'Atari ha presentato il comando Trak-Ball sia per il VCS 2600 che per l'Atari 5200. Il comando Trak-Ball - un'invenzione Atari diventata famosa quando fu inserita sul videogioco a gettone Centipede - consente al giocatore un controllo rapido e preciso su 360° semplicemente muovendo la "palla rotante".

Quando si tratta di inventare qualcosa di nuovo, gli americani non hanno pari. Questa volta l'idea originale è della Discwasher: si tratta di un aggeggio grande come un accendino che aggiunge la possibilità di una funzione di fuoco continuo a quei comandi che ne sono sprovvisti (ad esempio, il joystick dell'Atari). Basta collegare il Pointmaster Fire Control tra il joystick e la console e tenere premuto il pulsante di fuoco per avere un fuoco di tiro continuo in qualunque gioco.

I due Super Action Controller (sempre Coleco) sono due comandi appositamente studiati per i giochi d'azione sportiva (in particolare il baseball, il football americano e la boxe) così da offrire un controllo più preciso del gioco e un maggior numero di opzioni tattico-strategiche. Il comando è previsto di quattro "grilletti" che consentono di controllare-azionati singolarmente o in combinazione - specifiche aree di gioco, il joystick a otto direzioni permette di muovere accuratamente i giocatori in campo, mentre la tastiera offre diverse possibilità di opzioni di gioco. Ai Super Action Controller è abbinata, in omaggio, la cartuccia del gioco del Baseball.

I comandi a "palla" sono la moda del momento e anche la TG Products, società texana specializzata nella produzione di accessori per videogiochi e home computer, ha il suo bel TB-600 Track-Ball che è disegnato - così dicono alla TG Products - alla maniera della Track Ball da 1200 dollari usata per addestrare gli astronauti americani.

La Wico Con
fornitrici di jo
Sfruttando il s
re comandi p
quello che pi
impartiti ai co
permette una
fuoco (in cima
joystick Atari.

Sempre dalla Wic
tro). È lo stesso cor
tori di videogioch
movimento sul 3
schermo.

...mand Control è nota per essere una delle maggiori ...oystick e altri comandi per i videogiochi da bar. ...uo know-how tecnologico ha cominciato a produr... ...per videogiochi da casa. Il joystick Wico è infatti ...ù assomiglia per robustezza e risposta agli ordini ...omandi dei giochi da bar. Il lungo joystick, che ...salda impugnatura, è provvisto di un pulsante di ...a) oltre al regolare pulsante laterale tipico del

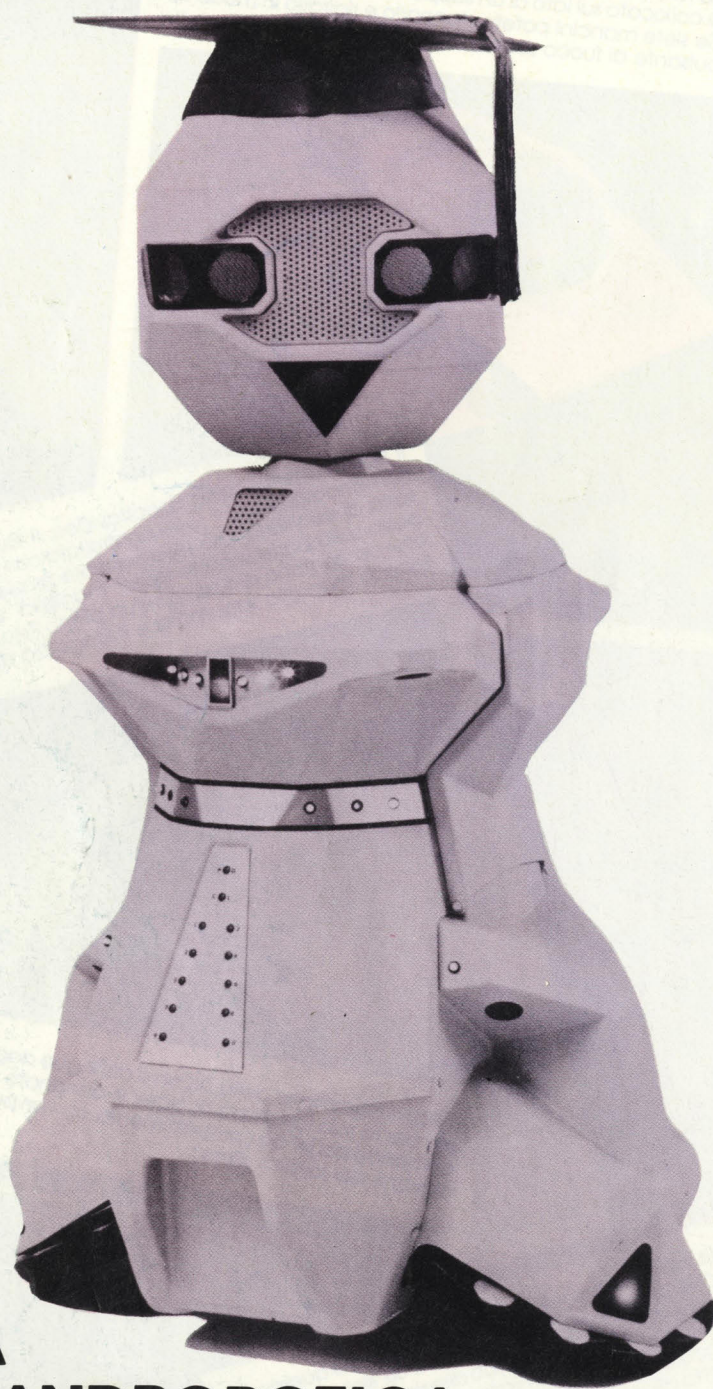
...ion of arcade ...and control.

Ancora dalla TG Products: Game Paddles (comandi a manopola) ambidestri. Finalmente i mancini non dovranno più disperarsi a cercare di studiare il modo per impugnare i comandi a manopola senza fare del contorsionismo. La soluzione è che il pulsante di fuoco è collocato sul lato di un supporto che è "mollettato" sul paddle. Se siete mancini potete staccarlo e rigirarlo in modo da avere il pulsante di fuoco sul lato opposto del paddle.

Il nuovo joystick della Spectravideo, il Quick Shot, è un'unità di comando che può essere controllata con un sola mano. Questa sorta di equilibrismo è resa possibile grazie al pulsante di fuoco posto sulla parte sueriore della "maniglia" e ai piedini a ventosa che consentono di fissarlo su un piano fisso. Altre caratteristiche sono la maniglia sagomata e il lungo filo di collegamento.

...o, un altro comando trackball (e fanno quat... ...mando trackball che la Wico fornisce ai costrut... ...da bar. Come gli altri, permette il controllo del ...60°, nonchè della velocità degli oggetti sullo

Il Video Command della Zircon si distingue dagli altri in commercio per la sua forma particolare: è disegnato come una leva di comando dei jet da combattimento, con un pulsante di fuoco sul davanti del joystick stesso.

In un mondo dominato dai comandi per l'Atari VCS c'è qualcuno che pensa anche ai possessori di Intellivision. Se siete tra quelli che hanno da ridire sul comando a disco direzionale dell'Intellivision, ecco l'accessorio ideale. Si chiama Control-Pole ed è un joystick da attaccare al comando a disco dell'Intellivision. Si applica un dischetto di velcro sul disco direzionale e poi si preme sopra il joystick. Il risultato è quello che vedete nella figura, anche se non giureremmo sulla tenuta alla distanza. Abbiamo l'impressione che potrebbe staccarsi da un momento all'altro proprio nel bel mezzo di una partita da record.

L'ERA DELL'ANDROBOTICA

Prendete nota. Siamo nell'anno 1. A.B. e non nel 1983.

Siamo entrati nell'era dell'Androbotica, l'era dei personal robot. Se state ancora giocherellando (o facendo le cose seriamente) con i personal computer siete rimasti indietro con i tempi. Ora si gioca o si fa sul serio con i personal robot.

A parte gli scherzi, la cosa più interessante di tutto il CES di Las Vegas - dopo i videogiochi, naturalmente - era un personal robot. Anzi due.

Nati da una idea di Nolan Bushnell (si proprio lui, il fondatore dell'Atari e inventore dei videogiochi e il fondatore della catena di ristoranti veloci Pizza Time Theatre), i due personal robot presentati al CES aprono comunque un'era.

Un'era che trasforma in realtà uno dei sogni tecnologici che ha occupato per secoli il pensiero degli uomini.

Il merito di questa realizzazione è tutto del microprocessore, che rende possibile costruire un robot con un "cervello". Questo cervello è infatti un gruppo complesso di computer interni che conferiscono al robot la capacità di "vedere", "riconoscere", "ricordare" e di prendere decisioni autonome ed indipendenti basata sul software con il quale è stato programmato.

A differenza dei robot già da tempo esistenti, principalmente utilizzati per scopi lavorativi, i due Androbot sono pensati e realizzati per scopi ludici. Vogliono cioè essere degli "amici", non degli elettrodomestici.

Si chiamano B.O.B. e Topo e pur essendo uguali per molti versi, presentano parecchie differenze sostanziali.

B.O.B. è il più avanzato tecnologicamente. Il suo "cervello", che contiene tre potenti microprocessori a 16 bit Intel 8088, gli consente di eseguire **autonomamente** diverse operazioni, quali cercare una persona in una stanza, avvicinarsi ad essa (evitando nel frattempo tutti gli ostacoli sul suo cammino) e cominciare una conversazione.

Oppure può mettersi a cantare una canzone in una specie di contralto da robot.

Quello che B.O.B. è in grado di fare deriva dal software di cui è stato provvisto ed è quindi suscettibile di notevoli sviluppi. Secondo i portavoce dell'Androbot, B.O.B. potrà, non appensa sarà stato sviluppato il software, aiutare a seguire i compiti dei figli, insegnare le lingue, proteggere la casa e dare la sveglia al mattino.

Insomma, sembra che i suoi limiti saranni definiti soltanto dal software che i programmatori dell'Androbot, ma anche i programmatori hobbysti, potranno sviluppare.

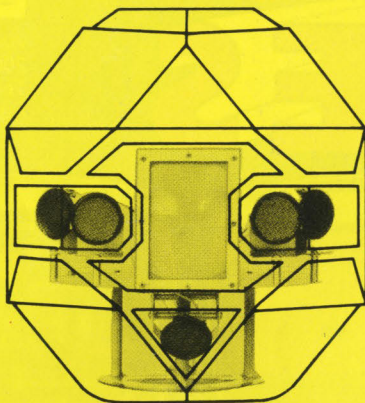
Topo è invece un po' più limitato. In pratica è una semplice (si fa per dire) estensione di un personal computer. Anche per Topo tutto dipenderà dal software, quindi le possibilità sono tutte da scoprire.

Topo è provvisto di un collegamento radio che gli permette di interfacciarsi con un personal computer. La sua unità ricevente è in grado di ricevere istruzioni (anche tramite un joystick) fino a circa 30 metri del trasmettitore. Altro che muovere un rettangolino su uno schermo TV.

Attualmente Topo può interfacciarsi con l'Apple II, ma tra breve saranno pronte interfacce per i computer Atari, Commodore e Radio Shack.

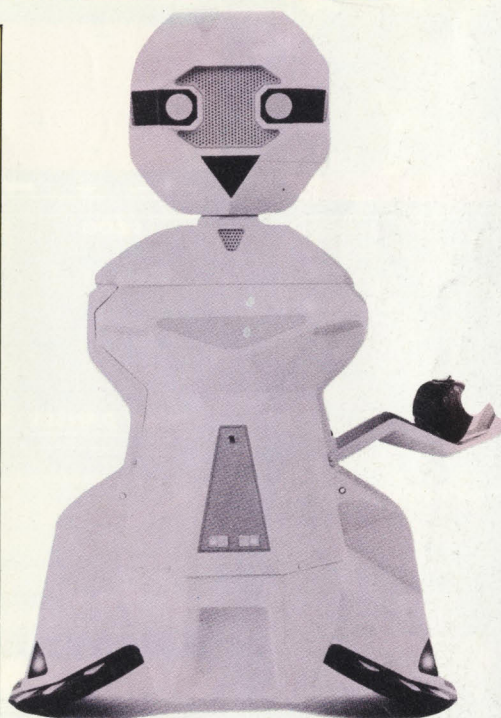
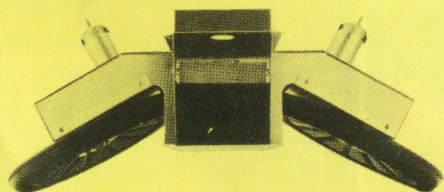
Per ora sono disponibili due programmi di software, Topologo e Topo forth, che consentono di programmare diverse funzioni come, ad esempio, delle routine geometriche che potranno essere richiamate semplicemente premendo un pulsante. Le routine

GLI OCCHI E LA BOCCA DI B.O.B.

Dei sensori ultrasonici localizzano gli oggetti presenti in una stanza e misurano la loro distanza con un'accuratezza di 1/10 di piede (il piede equivale a 30,48 cm). Dei sensori ad infrarossi, sintonizzati sulla frequenza del calore del corpo umano, consentono a B.O.B. di localizzare gli essere umani. Infine un altoparlante fornisce il mezzo per comunicare messaggi codificati digitalmente nel sistema di memoria del robot.

LA RUOTA REINVENTATA

Il sistema che permette ai due Androbot di muoversi è piuttosto originale. In pratica, l'iperbole pubblicitaria della riinvenzione della ruota non è poi così dissimile dal vero. Il sistema di "guida" fornisce una massima stabilità nonchè un controllo e una manovrabilità eccellente. In più conferisce anche una particolare personalità ai due robot.

B.O.B. e Topo sono i primi "veicoli" a due ruote in grado di rimanere stabili anche quando non sono in movimento (la vostra bicicletta deve essere in movimento per stare in equilibrio). Come funziona questo nuovo sistema?

Ogni ruota è guidata indipendentemente conferendo all'Androbot la capacità di girare su se stesso su una mattonella. Inoltre, poichè il baricentro è estremamente basso il robot non cadrà mai - neanche se si muove su un leggero pendio - anche se dondolerà avanti indietro a mo' di Ercolino sempre in piedi (che per chi non se ricordasse era un pupazzo gonfiabile pubblicitario che una volta riempito d'acqua alla base non cadeva mai, neanche se gli davate dei gran spintoni).

indicheranno a Topo i percorsi attraverso i quali muoversi da solo da un punto all'altro della casa senza andare a sbattere contro muri e tavoli.

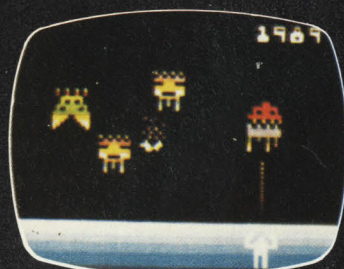
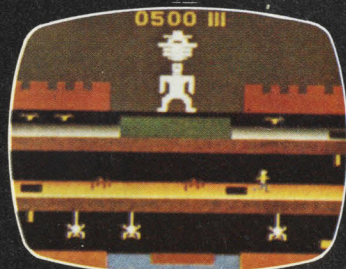
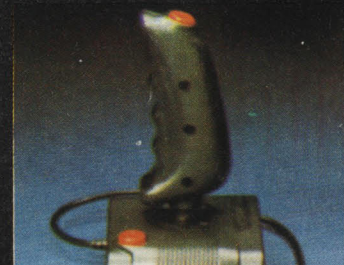
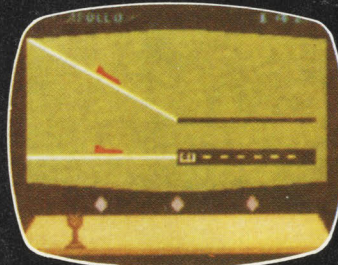
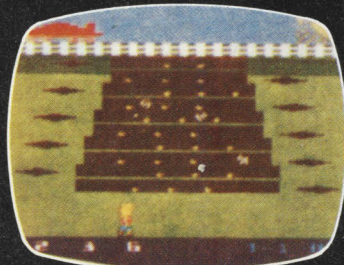
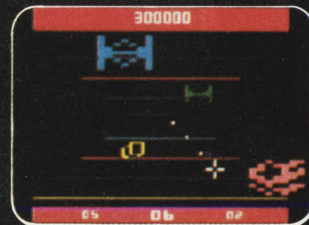
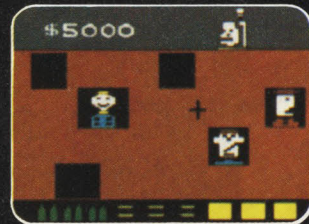
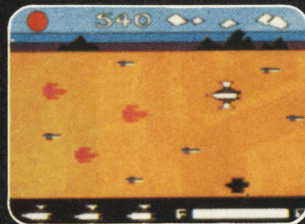
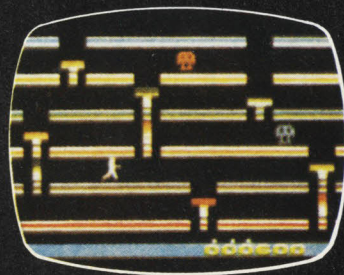
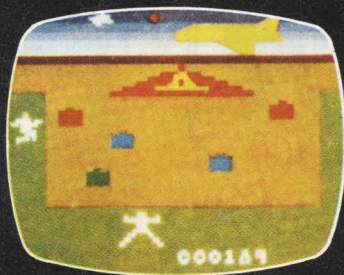
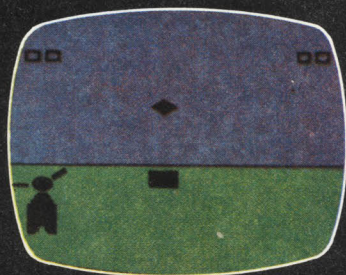
Per ora questo è quello che fanno. È ancora poco, ma senza dubbio in futuro ne vedremo delle belle. Ad ogni modo l'idea è affascinante, ci piace.

E forse quello che più conta è che è nata dalla mente geniale (come definirla altrimenti) di Nolan Bushnell: un uomo che è sempre riuscito fino ad ora a trasformare in realtà le sue fantasie, anche le più "impossibili". Un uomo che è chiaramente più interessato alle possibilità che può offrire il futuro che alle realizzazioni del passato.

Chissà quante altre idee ha ancora nascoste nel suo cilindro magico. ■

VIDEO GAMES

viale Milano Fiori - 1ª strada, Palazzo F2
20090 ASSAGO (Milano) - ITALY
Tel. (02) 8241625 - Tlx 312820 MILECC
Fax 656873

DATA AGE

IL NEGOZIO PIÙ FORNITO E SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI

Videogames ha approntato per Voi una manopola, che sostituisce l'attuale disco direzionale dell'Intellevision per renderVi più piacevole il divertimento con i Videogiochi.

ACTIVISION - APOLLO - ATARI - COLECO VISION - IMAGIC - INTELLEVISION MATTEL - PHILIPS - SPECTRA VISION - TEXAS - VIC 20 COMMODORE sono le cassette che VIDEOGAMES ha per Voi.

Basta una telefonata, se non volete scrivere e le Vostre cassette preferite le riceverete direttamente a casa Vostra per posta, contrassegno.

La VIDEOGAMES Vi offre sconti eccezionali oppure una tessera che, ad ogni cassetta acquistata dà diritto a 3 bollini per ACTIVISION e IMAGIC e 2 bollini per tutte le altre che acquisterete. A completamento della tessera, GRATUITAMENTE potrete ritirare una cassetta a Vostra scelta.

VIDEOGAMES ELECTRONICS

MILANO - Via Vitruvio, 38 - Tel. (02) 27.16.343 – VARESE* - Via Carrobbio, 13 - Tel. (0332) 24.10.92

* A Varese VIDEOGAMES è anche il fornitore più affidabile nei componenti, sistemi e terminali per computer, personal computer, software e hardware.

AL BAR

Nel 1981 gli italiani hanno giocato circa 280 milioni di partite a videogiochi, flipper e bigliardini. Nell'82 saranno certamente aumentate, ma per ora non si hanno dati ufficiali.

Questa cifra si ricava - calcolando 200 lire a partita - dagli ultimi dati SIAE disponibili, quelli appunto del 1981. In Italia, gli oltre 250 mila apparecchi per divertimento automatico avrebbero infatti incassato quasi 56 miliardi di lire.

Questo vuol dire che nella spesa per i divertimenti i videogiochi vengono subito dopo la televisione, il cinema, il ballo, lo sport e il teatro. Un settore quindi molto importante per l'economia italiana eppure del tutto sconosciuto nei suoi meccanismi ai non addetti ai lavori.

Di cinema, televisione e sport si sa quasi tutto, di videogiochi poco o niente. Come funziona la distribuzione dei videogiochi nei bar e nelle sale giochi? Quanto "tiene" un videogioco? Quanto costa? A queste ed altre domande cercheremo di dare risposta in questo articolo, sperando che possa anche servire a chiarire perchè a volte recensiamo dei videogiochi troppo in anticipo o troppo in ritardo rispetto alla sua effettiva presenza nei locali pubblici.

LA DISTRIBUZIONE

Il primo anello della catena di distribuzione è l'importatore di giochi prodotti all'estero (USA e Giappone) oppure il produttore/distributore nazionale di giochi originali o meno, costruiti in Italia. A questo proposito ci sembra necessario aprire una parentesi sulla produzione italiana di videogiochi.

In Italia esistono circa un centinaio di costruttori di videogiochi o di elementi degli stessi, che pongono il nostro paese ai primi posti della produzione mondiale dopo i colossi del settore, USA e Giappone.

La ditta dei F.lli Zaccaria è ad esempio al quarto posto a livello mondiale come produzione di flipper e al decimo come produzione di videogiochi.

Gli importatori comperano il gioco completo o le sole piastre, il gergo degli addetti ai lavori per le schede stampate che contengono i microprocessori con le istruzioni di gioco, dai produttori esteri e li espongono nei mercati di settore (il più importante in Italia è l'ENADA che si tiene a Roma generalmente in ottobre).

I produttori/distributori che affollano questi mercati scelgono quelli che ritengono avranno successo e ne comprano una certa quantità. Visto che un videogioco originale può costare anche parecchie migliaia di dollari, è facile che vengano acquistate le sole piastre (che costano solo 400/500 dollari) e poi i giochi vengono assemblati in proprio aggiungendo monitor e cassoni.

Una volta che il videogioco completo è pronto viene venduto al noleggiatore locale che può avere una rete che va dai 20/30 ai 100/150 locali, tra bar e sale gioco. Solitamente il gioco rimane di proprietà del noleggiatore che lo cede agli esercenti gratuitamente in cambio di una percentuale sugli incassi. Tale percentuale si aggira in media sul 60% degli incassi e comunque non supera mai il massimo del 70% e il minimo del 50%.

LA TENUTA DI UN VIDEOGIOCO

I videogiochi possono essere più deperibili della frutta. La loro vita media è di circa 3/4 mesi, ma alcuni giochi possono durare anche solo una settimana. Quantomeno, una settimana è sufficiente per dire se quel gioco avrà successo.

I locali più ambiti sono i bar, mentre le sale giochi generalmente funzionano più da "magazzino" per i giochi passati di moda e da test per i nuovi giochi. Questo perchè nei bar c'è più traffico, pù via vai. Magari si entra per bere qualcosa o per comprare un francobollo, poi si vede un gioco e ci si ferma a giocarlo.

Tra i bar, i più "richiesti" sono quelli che si trovano in prossimità delle scuole o comunque dove c'è un forte concentramento di giovani, ovviamente i giocatori più incalliti.

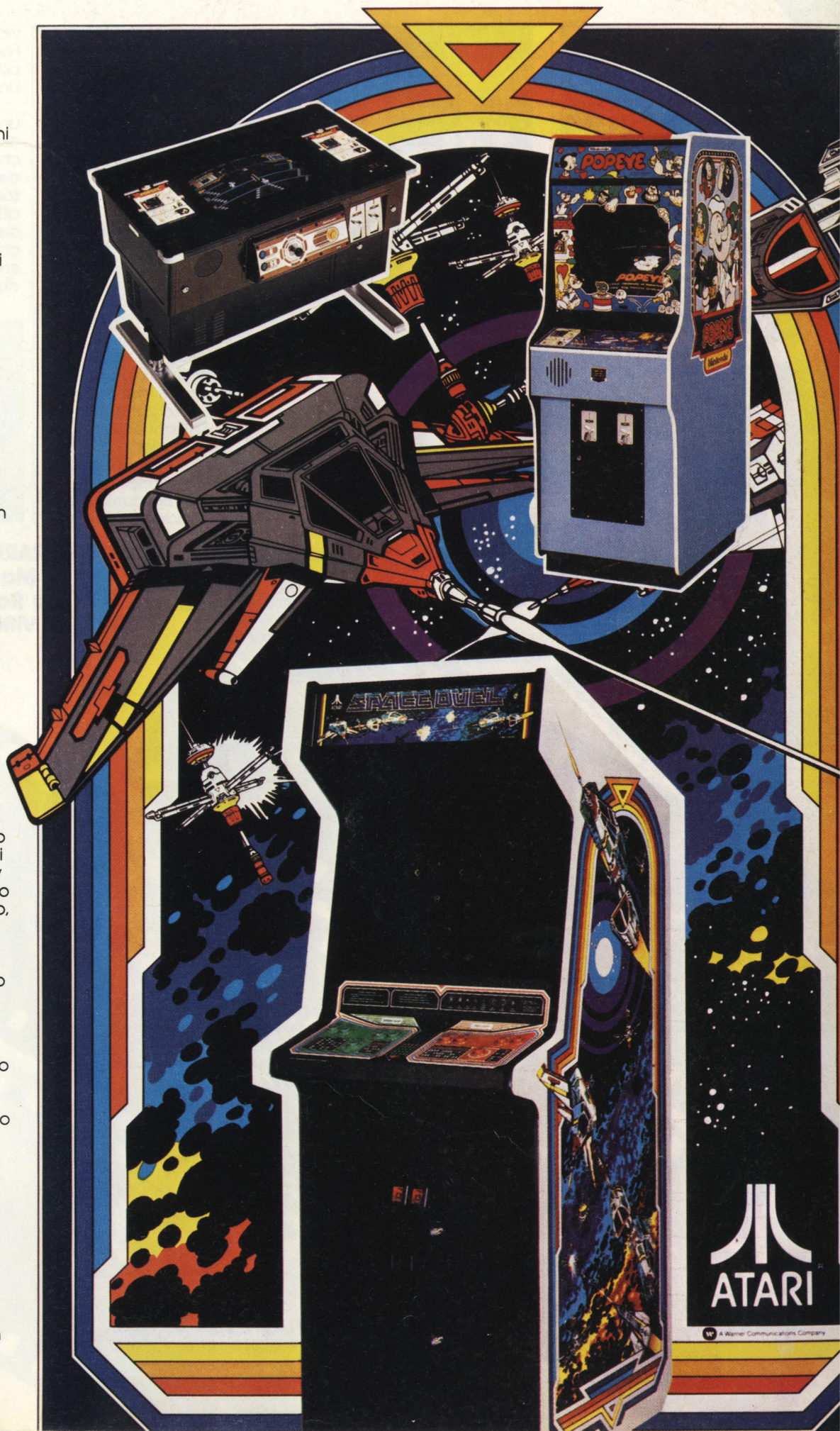
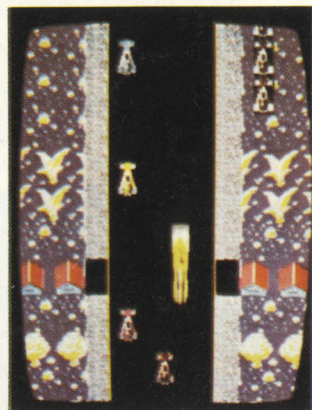
Spesso i 3/4 mesi di vita media di un videogioco vengono ripartiti per diversi locali: al primo mese nel locale più frequentato, poi un altro mese in un locale di "secondo livello" e il terzo/quarto mese nell'ultimo locale prima di venire definitivamente ritirato dalla circolazione.

Ci sono però anche i giochi che durano un anno o più: Pac-Man è uno degli esempi più classici; Donkey Kong è un altro. Questi sono i giochi che tutti vorrebbero, noleggiatori e gestori, perchè permettono di recuperare l'investimento, nonchè di fare un cospicuo profitto.

QUANTO COSTA UN VIDEOGIOCO

Il costo di un videogioco varia, come abbiamo già detto, a seconda che si acquisti il gioco completo o la piastra. Ma anche all'interno di queste suddivisioni vi sono alcune differenze di prezzo.

Un gioco come Turbo può costare fino a 4/5 milioni nella versione "in piedi" e 6 milioni nella versione "coupee" dove si può stare seduti.

Il kit, cioè la piastra, costa invece 3 milioni. Non

è molto meno, ma è sempre un risparmio e fra l'altro la piastra di Turbo è una delle più care in commercio. Un altro gioco come Buck Rogers on the Planet Zoom costa invece circa 3 milioni e mezzo.

Prezzi inaccessibili per chi volesse comprarsene uno da tenere in casa. Che idea, direte voi, tenersi in casa un videogioco. Eppure è meno stramba di quello che sembra.

Più volte in redazione c'è stato chiesto quanto costa comprare un videogioco da bar e più volte, alla nostra risposta, coloro che ci avevano posto il quesito hanno cambiato idea. Eppure si possono trovare dei giochi anche a 200 mila lire, meno di quanto costi una consolle da casa. La cosa vi incuriosisce, vero?

Naturalmente si tratta di videogiochi ormai "vecchi" ed usati, ma per 200 mila lire non potete certo pretendere l'ultimo successo da bar. Un gioco come Space Invaders lo potete trovare appunto a 200 mila lire. Qualunque distributore o noleggiatore potrebbe vendervi i giochi che non vanno più a prezzi ragionevoli e pensate che colpo con gli amici, una volta che organizzate una festa e si trovano in casa un videogioco da bar. Facendo pagare la partita potreste anche recuperare l'investimento.

Ad ogni modo se volete un indirizzo noi possiamo darvi quello del distributore che ci ha fornito alcune delle informazioni che ci sono servite a scrivere questo articolo. Per quelli della vostra zona, vi basterà chiedere al barista del bar che frequentate abitualmente.

Questo articolo è stato scritto utilizzando dei dati tratti dalla relazione di Giacomo Mazzone, letta nel corso della tavola rotonda tenutasi durante l'11° ENADA, e pubblicata sul mensile Automat, rivista specializzata.

DOVE COMPRARE SPACE INVADERS
Marsilio
Via Roma, 46
20028 - S. Vittore Olona (MI)

TUTHANKHAM

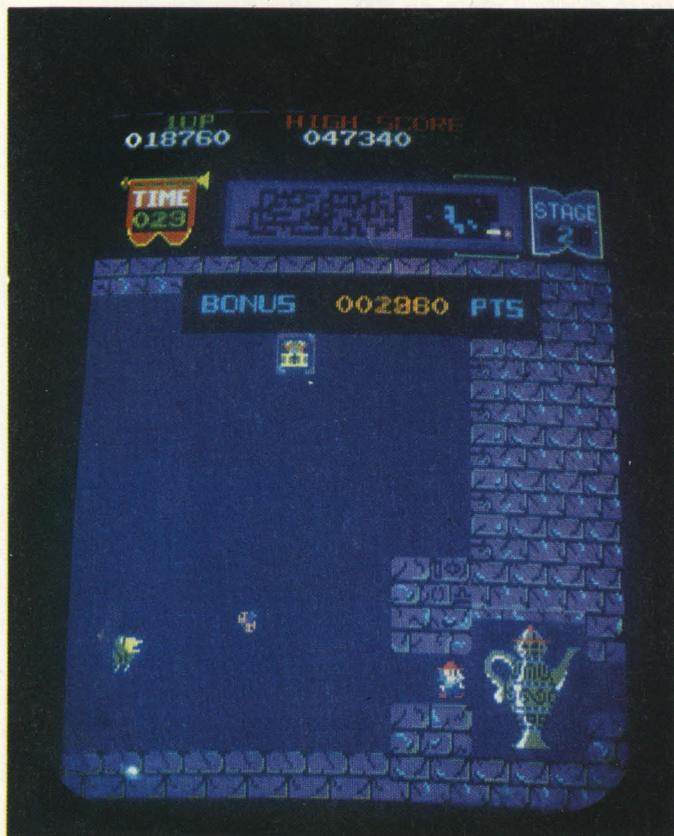
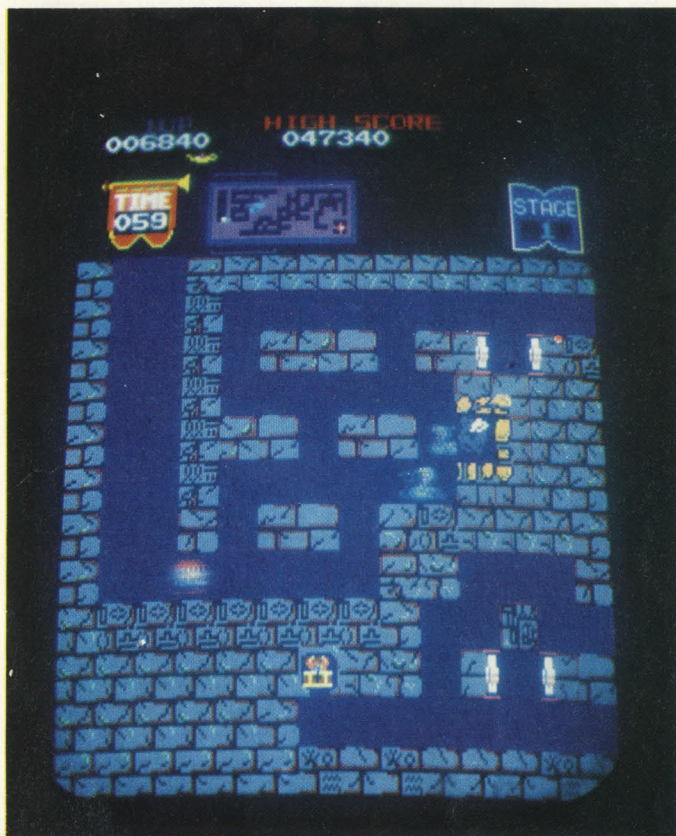
Ecco un gioco un po' diverso dai soliti e con un pizzico di fascino in più. L'omino da voi guidato, un intrepido esploratore, si trova infatti all'interno di una piramide egizia, di cui, col vostro aiuto, vuole profanare tutti i segreti.

Quando comincia la partita l'omino si trova all'ingresso di un complicato labirinto; nella parte superiore dello schermo, tuttavia, c'è un radar simile a quello di altri giochi (vedi Defender), utilissimo per capire dov'è l'uscita del labirinto.

Questo va sempre percorso da sinistra verso destra. Durante l'avventura dovrete uccidere od evitare una serie di animali, prendere dei tesori nascosti (non è obbligatorio, ma sono sempre punti in più: e quello può essere la differenza tra un record e un secondo posto) e soprattutto, bisogna prendere alcune chiavi, disseminate lungo il percorso, con cui aprire le varie porte per accedere alle stanze successive della piramide.

Lungo il percorso ci sono anche delle specie di cavità nelle pareti, dal contorno marroncino: da queste fuoriescono i vari animali, che vi danno la caccia. Gli animali sono, nel primo labirinto, serpenti (probabilmente gli stessi aspidi di Cleopatra), avvoltoi e pipistrelli che per la verità sembrano più delle coccinelle; per ogni animale ucciso si totalizzano, rispettivamente, 20, 40, 60 punti.

Questi tre tipi di animali si muovono a diverse velocità; ovviamente i pipistrelli sono i più veloci e insidiosi.

Nel secondo labirinto gli animali sono ancora gli stessi, però sono più veloci. Nel terzo labirinto i pipistrelli cambiano colore e al posto degli avvoltoi compaiono dei

TAGLIANDI, TAGLIANDI

Ragazzi! non inserite le vostre classifiche ed i vostri annunci nelle lettere che ci inviate!
Pubblichiamo degli stupendi tagliandi proprio per queste cose! O li usate, o li fotocopiate... decidete voi, ma ricordatevi che questo è l'unico modo per partecipare alla Videogiochi Hit o per vedere i propri annunci pubblicati. Chiaro?

draghi. Nell'ultimo labirinto, infine, compaiono dei pappagalli e delle spirali, che rappresentano degli anatemi lanciati dal faraone.

Il vostro omino può sparare lateralmente, da tutte e due le parti contemporaneamente. Quindi quando viene attaccato dagli animali e si trova in un corridoio orizzontale, non ci sono problemi per ucciderli; se però l'omino si trova in un corridoio verticale, non potendo sparare né sopra né sotto di lui, è meglio evitare gli animali riportando l'esploratore al più presto in un tratto di labirinto orizzontale.

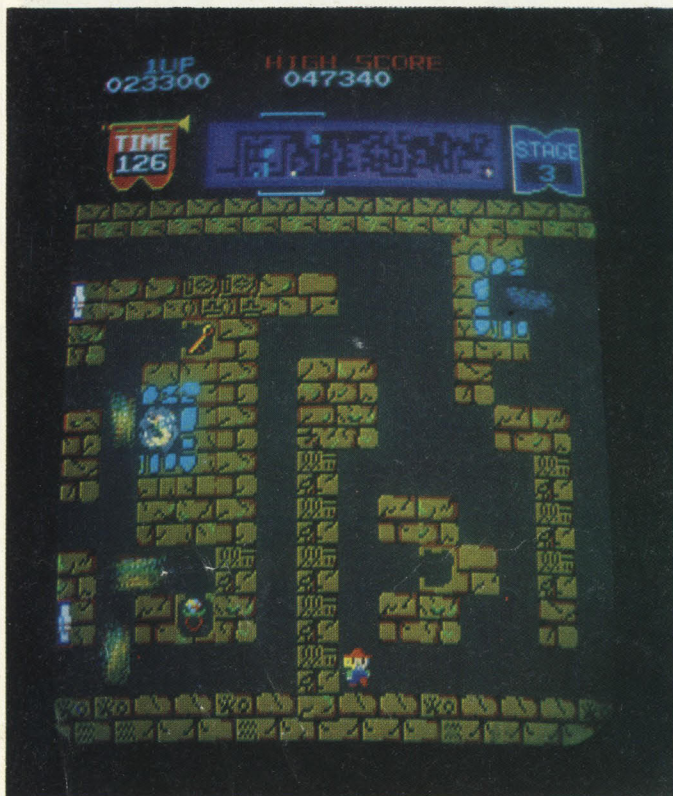
Ci sono anche dei portoni bianchi, sempre disposti a coppie (uno in alto e l'altro in basso), che sono dei passaggi per evitare ostacoli o animali: se l'omino entra in uno di questi, sbuca fuori dalla parte opposta. Per quanto riguarda i tesori, si tratta di anelli con un diamante incastonato e di corone tempestate di favolosi gioielli.

I tesori recuperati valgono, per ogni schermo, sempre di più; si parte da 500 punti e si può arrivare, prendendoli tutti, ad un massimo di 4000 punti.

Nel primo schermo c'è una sola chiave. L'uscita da ciascun schermo-labirinto è bloccata da dei pesanti portali. Per aprirli bisogna prendere una o più chiavi dislocate nelle nicchie del labirinto.

Una volta presa, la si porta in fondo al labirinto dove c'è il portale che, al contatto con l'omino, si apre rivelando una mappa nascosta che permette l'accesso al secondo schermo.

Questa volta le chiavi da prendere sono due, una alla volta; con la prima si apre un portale posto in cima ad un lungo corridoio verticale (molto insidioso); quindi bisogna tornare indietro a prendere la seconda chiave, ripassare dal primo portale (ora aperto) e con la seconda chiave aprire l'altro.

Dietro di esso si nasconde un'urna preziosa che vale 1.000 punti extra. Si accede così al terzo labirinto, dove, con lo stesso procedimento del secondo, si raggiunge al termine uno scrigno contenente gioielli per un valore di 2000 punti. al termine del quarto labirinto si trova nientemeno che la maschera d'oro del faraone Tuthankaman. Valore: 5000 punti.

Per ogni percorso, all'inizio, scatta un cronometro, situato in alto a sinistra. Per il primo schermo si hanno a disposizione 60 unità di tempo, ognuna delle quali corrisponde a circa due secondi normali.

Nel secondo schermo il tempo è di 90 unità; nel terzo di 140, come pure nel quarto. Quando finisce il tempo il vostro omino non può più sparare; gli resta però, se non l'ha già utilizzata, una altra arma; infatti, di fianco alla leva con cui si governa nelle quattro direzioni l'esploratore, ci sono due tasti: quello più a sinistra serve a sparare normalmente, mentre l'altro fa esplodere una bomba lampeggiante che elimina tutti i nemici presenti sullo schermo in quel momento.

Di queste bombe ne avete soltanto una per ogni omino; di omini ne avete tre. Tutti i secondi risparmiati durante la missione, una volta arrivati alla porta vi frutteranno dei punti in più.

STRATEGIA Alcuni consigli: non abbiate mai troppa fretta di arrivare, di tempo ce n'è sempre molto; cercate di affrontare i nemici nei corridoi orizzontali, dove non avrete problemi nel colpire gli animali; viceversa nei corridoi verticali, non potendo sparare in alto o in basso, al 90% l'omino viene ucciso (dagli animali). Prendete tutti i tesori, poichè gli ultimi del percorso, così facendo, valgono moltissimi punti.

Se volete fermare l'omino in un tratto orizzontale senza accessi verticali sotto di lui, potete farlo entrare e subito riuscire in uno dei sottopassaggi; quando l'omino esce da qui, infatti, rimane fermo finchè non muovete lateralmente la leva. Questo consiglio è particolarmente adatto con i primi due sottopassaggi del secondo schermo. Se ci sono nemici in vista, lasciate perdere i tesori nascosti in fondo a lunghi cunicoli verticali: è molto facile perdere l'omino; in realtà sono delle trappole fatte apposta per attirare l'esploratore in un posto dove non può difendersi; cercate di usare con parsimonia le bombe speciali poichè ne avete solo tre.

Normalmente, a 40.000 punti si vince un altro omino.

Concludendo, Tuthankham è un gioco molto divertente e affascinante, vi dà proprio la sensazione del mistero e della profanazione; inoltre la grafica e il sonoro sono ottimi. Giocatelo!

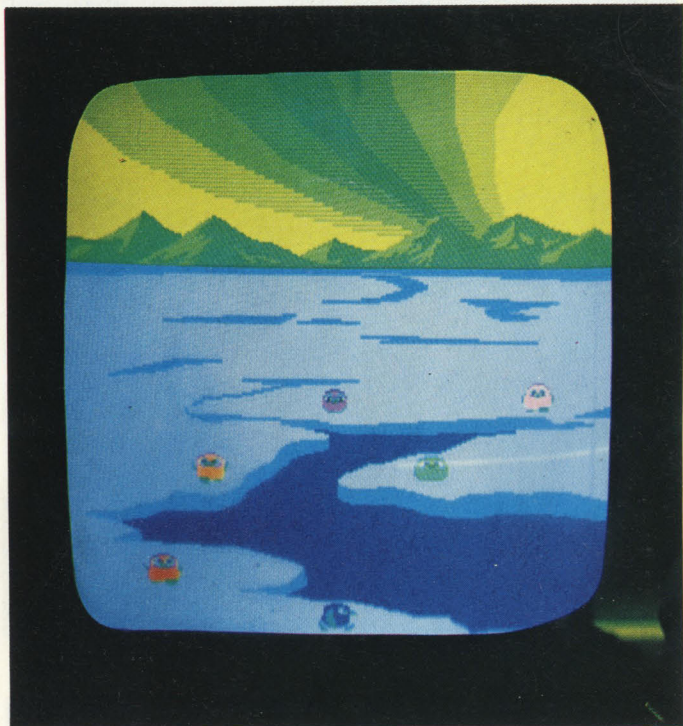
PENGO

Solamente a guardare il primo schermo di presentazione di questo gioco viene voglia di inserire una moneta. Pengo, il pinguino, avanza caracollando su una landa ghiacciata, spaccata da un profondo crepaccio, e porge il suo saluto e quello degli Sno-Bees, gli animaletti che poi gli daranno del filo da torcere.

La sua graziosa e dondolante camminata è accompagnata dalla sonata di Beethoven "Song of Joy"... Poi inizia il gioco.

Pengo si trova in un labirinto ricavato all'interno di 165 cubi di ghiaccio: spostandoli o sciogliendoli, a seconda delle necessità, deve neutralizzare i suoi inseguitori e, in second'ordine, allineare su un'unica fila i tre cubi che contengono i tre diamanti, che gli serviranno per costruire la sala da pranzo del suo igloo.

Gli Sno-Bee, sono i tondi animaletti che inseguono Pengo. Il gioco inizia con tre di loro che gli danno la caccia. Però in alcuni blocchi di ghiaccio sono celate delle uova che se si dischiudono, quando il gioco va troppo per le lunghe, danno vita ad altri Sno-Bees (arrivano a un massimo di 12).

I blocchi-incubatrici sono riconoscibili perchè all'inizio del gioco e nel momento in cui si stanno schiudendo, lampeggiano. Cercate di ricordarvi la loro posizione perchè se li schiacciate prima che le uova si

schiudano prendete un bonus di 500 punti.

Gli Sno-Bees possono sciogliere i blocchi ma non spostarli. Per neutralizzarli avete due possibilità: o schiacciarli tra due blocchi di ghiaccio o congelarli e poi passarci sopra.

Quando Pengo li ha schiacciati tutti si passa allo schermo successivo, sia che sia riuscito ad allineare i tre cubi con i diamanti che non.

Pengo, manovrato dal joystick, si muove in quattro direzioni ad angolo retto: sopra, sotto, a destra e a sinistra. Anche quando tutti i blocchi sono stati liquefatti continua a seguire il tracciato dell'invisibile labirinto.

Attraverso l'uso del pulsante invece Pengo ha tre possibilità: per prima cosa può spostare, sarebbe forse meglio dire calciare, i cubi di ghiaccio. Un cubo calciato serve per schiaccciare uno Sno-Bee contro un altro cubo. Un cubo spostato può aprire un passaggio o allineare i diamanti. Si può spostare un blocco solo se questo non è seguito da un'altro.

In questo caso, se colpito il blocco si scioglie.

La terza possibilità è quella di "congelare" gli Snoo-Bees. Quando, infatti, questi camminano lungo il bordo esterno del campo di gioco, Pengo calciando il muro li congela immobilizzandoli per qualche istante. Se poi ci passa sopra mentre è ancora gelato lo distrugge.

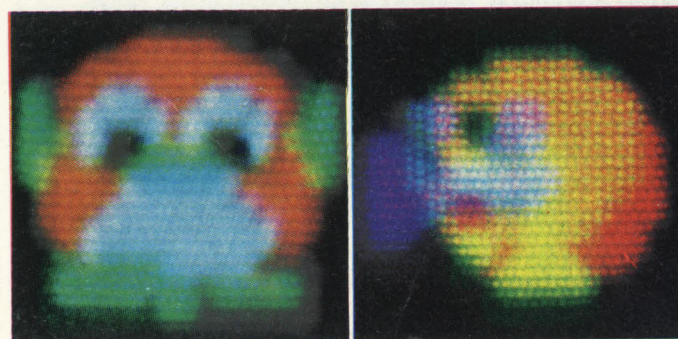
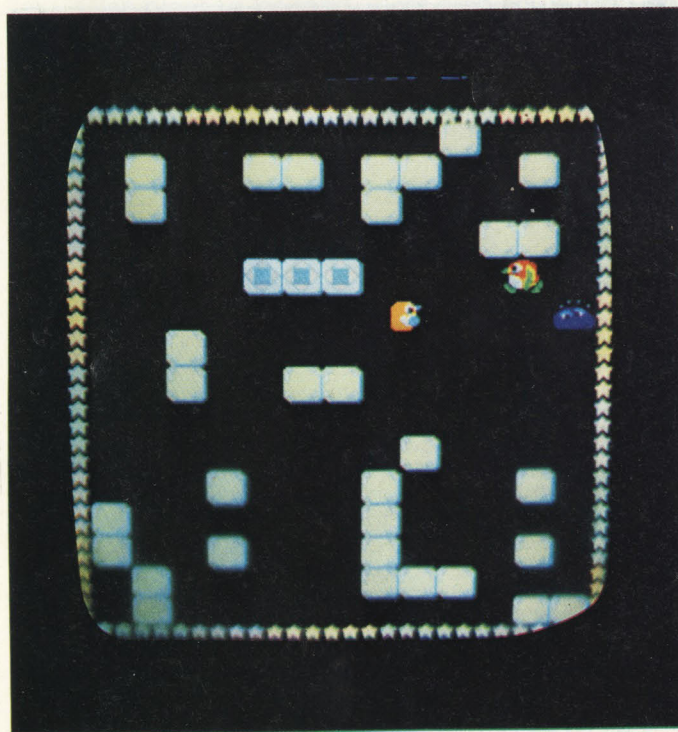
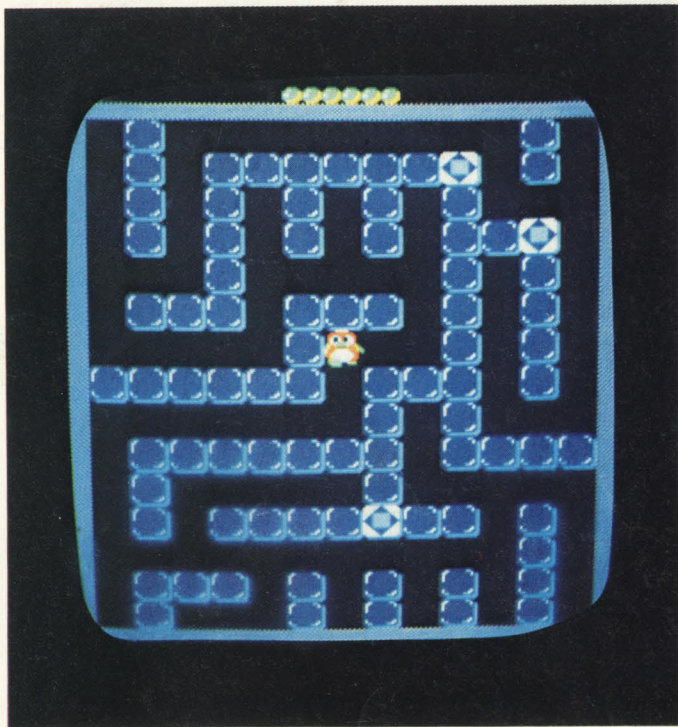
Ci sono varie possibilità di fare punti.

Schiacciando uno Sno-Bee si guadagna 400 punti. Più in fretta si ripulisce lo schermo dagli Sno-Bees più alto è il bonus che si riceve al passaggio di schermo: se si impiega più di un minuto non c'è bonus, se si impiega meno di 20 secondi il bonus è di 5000 punti.

Se con un colpo ben assestato schiacciate due Bees contemporaneamente guadagnate 1600 punti se ne schiacciate tre, 3200 punti. Ogni Bees calpestato mentre è congelato vi fa guadagnare 100 punti.

Ogni blocco di ghiaccio sciolto sono 30 punti (ma non vi conviene molto: guadagnate poco e siete più vulnerabili).

Se riuscite ad allineare i tre blocchi con i diamanti guadagnate 5 o 10000 punti a seconda che si trovino nel centro o lungo i bordi dello schermo.

Superati i 30000 punti si vince un pinguino in più. Ed ora qualche consiglio.

Cercate sempre di schiacciare gli Sno-Bees congelati piuttosto che passargli sopra, guadagnate più punti. Rimangono congelati per alcuni istanti sufficienti però a posizionare un blocco di ghiaccio e a calciarlo.

Conviene liquefare i blocchi contenenti le uova all'inizio quando è più fresca nella memoria la loro dislocazione.

La strategia migliore per prendere il bonus da 5000 e totalizzare i punteggi più alti è comunque quella di non perdere tempo, schiacciate tutti gli Sno-Bees il più velocemente possibile tralasciando sia le uova che i diamanti.

Se invece non siete dei mangiapunti e preferite cercare di allineare i diamanti, cercate di posizionarli il più possibile al centro dello schermo. Non solo prendete più punti, che comunque fa sempre bene, ma avrete più possibilità di manovrarli man mano che il gioco procede: se un blocco è in un angolo da lì non si muove più.

Mentre vi accingete a compiere questa operazione un turbinio di stelline illumina lo schermo come un insegna di Las Vegas.

Quando rimane un solo Sno-Bee, cercherà di scappare, sparendo in uno degli angoli: una musichetta vi avvertirà delle sue intenzioni.

Approfittate dei pochi secondi concessi dopo che l'ultimo Bees se ne è andato o è stato schiacciato per accumulare qualche punto in più sciogliendo qualche blocco.

Per concludere, Pengo è un gioco semplice - in fin dei conti è una delle tante variazioni sul tema del labirinto di Pac-Man - che offre molte possibilità di gioco diverse: schiacciare velocissimi tutti gli Sno-Bees, edificare l'igloo allinendo i tre cubi con i diamanti oppure esercitare la propria memoria fotografica per sciogliere tutti i cubi che contengono le uova non ancora dischiuse.

KANGAROO

Kangaroo, come già saprete, figura da mesi nella classifica dei giochi da bar più gettonati (Hit Bar).

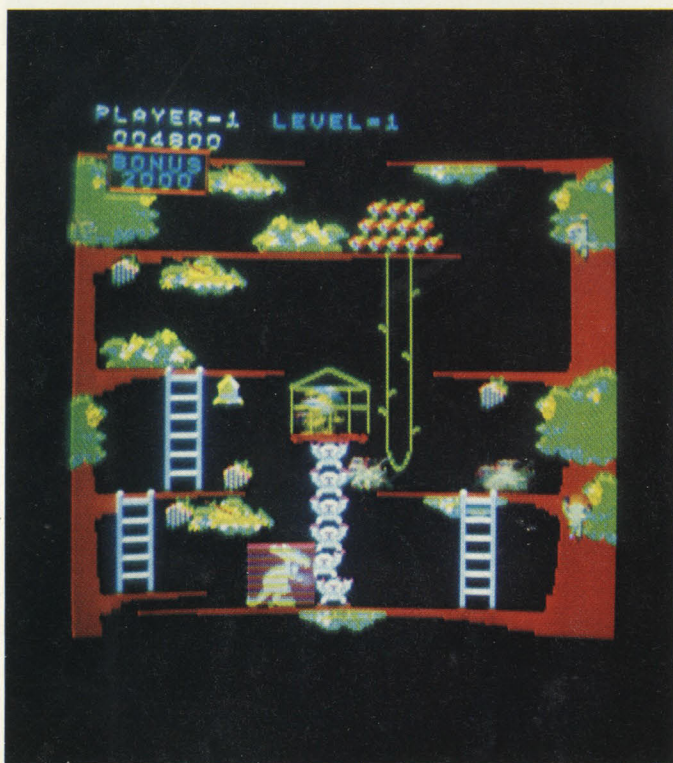
Si tratta di un gioco abbastanza divertente e semplice. Aggiungete una grafica curata, un soggetto originale (il canguro) ed avrete la spiegazione del discreto successo di questo gioco.

Il giocatore comanda, con una leva ed un pulsante, i movimenti di una mamma canguro. Questa deve riuscire a liberare il figlioletto rapito e tenuto prigioniero da un gruppo di cattivissime scimmie.

Ogni livello di gioco si compone di quattro diversi rounds, dopo i quali si ricomincia da capo col primo round, ma al livello due.

Il vostro canguro indossa un papillon azzurro e due guantoni da boxe. Con questi può colpire le scimmie avversarie, oppure i vari frutti che trova lungo il percorso e che gli vengono scagliati addosso dalle dispettose scimmiette. Nel primo schermo la mamma si trova in basso a sinistra e, utilizzando tre diverse scale, deve riuscire ad arrivare all'ultimo piano di un albero (che è il covo delle scimmie); qui l'aspetta bendato il suo "baby" che, una volta liberato, grida "mamma".

Potrà capitarvi di leggere strani segni invece della scritta. "Mom": significa che quel videogioco è di origine giapponese. Durante questo round alcune scimmie, dopo essersi calate dall'albero sulla destra dello schermo, cercano di mettere K.O. il vostro canguro tirandogli contro delle mele.

Queste viaggiano a tre altezze. Se sono molto alte potete evitarle tirando in basso la leva (il canguro si abbassa). Se sono a mezza altezza dovrete colpirle con un pugno schiacciando il pulsante. Se invece arrivano rasoterra dovrete far saltare il canguro spingendo la leva verso l'alto.

Potete anche colpire con un pugno la scimmia e totalizzare così 200 punti. Lungo il percorso ci sono anche dei frutti, all'inizio delle fragole, per colpire le quali bisogna saltare e poi schiacciare il tasto del pugno tempestivamente.

Al penultimo piano pende da un ramo una campana: se il canguro la colpisce (con lo stesso sistema usato per i frutti) una nuova serie di frutti compare a rimpiazzare quelli già colpiti.

La prima volta, al posto delle fragole, compaiono dei pomodori; seguono, al successivo rintocco della campana, ananas, che valgono più di tutti (800 punti contro i 100 delle fragole e i 200 dei pomodori). Tuttavia

cercare di colpire la campana per poi rifare tutto il percorso in cerca dei nuovi frutti, è consigliabile solo ai più esperti, a coloro cioè che non hanno problemi nell'evitare le insidie "tramate" dalle scimmie.

Una volta liberato il piccolo canguro, si accede al secondo round. Questa volta la mamma deve salire all'ultimo piano saltando una serie di gradini fatti da ciocchi di legno. Questa fase è più difficile della prima perchè bisogna fare saltare il canguro in avanti, altrimenti cade facendovi perdere un terzo delle vostre 200 lire. Dovrete spingere la leva in alto e a sinistra, per farlo saltare da destra verso sinistra, in alto a destra per ottenere l'effetto contrario.

Come nel primo round e in quelli successivi, anche qui ci sono la campana e i frutti da colpire. Liberato per la seconda volta il prigioniero, si accede al terzo round, il più originale dei quattro.

La gabbia che contiene il piccolo canguro è infatti tenuta da una colonna di scimmie. Il vostro canguro dovrà, senza indugiare, riempire di pugni le scimmie alla base della colonna, in modo che questa si accorcia sempre di più.

Quando rimane una sola scimmia potete scegliere di saltare oppure di eliminare anche questa; in entrambi i casi potrete raggiungere il cangurino. Si può anche seguire un percorso alternativo, salendo sull'albero di sinistra.

Questo però è più difficile. In questo round dovrete prestare particolare attenzione alle mele ed ai loro torsoli che vengono tirati dalle scimmie. Infatti non sempre seguono una traiettoria diritta e possono colpire il vostro canguro quando meno ve lo aspettate.

Il quarto ed ultimo round è un incrocio fra il primo ed il secondo. Infatti ci sono tante piccole piattaforme di legno collegate tra loro da scale più o meno lunghe. Bisogna quindi sia salire le scale, sia saltare per passare

ad una piattaforma allo stesso livello di altezza.

Il "baby kangaroo" vi aspetta all'ultimo piano. Ogni round ha la campana e i vari frutti, oltre ad un bonus tipo "Donkey Kong". Se un giocatore si ferma per un po' senza dare pugni nè ai frutti nè alle scimmie, compare una scimmia gigante, chiamata "Big Ape" che toglie i guantoni al vostro canguro, rendendolo inerme per alcuni secondi, dopo i quali i guantoni gli verranno restituiti.

Questo gioco, che ricorda molto "Donkey Kong", di solito comincia "regalandovi" tre "vite". Per quanto riguarda i bonus di "extra vite", il noleggiatore ha la possibilità di predisporre il gioco in modo che: non ci siano bonus; ci sia a 1000 punti; a 10000 punti, 30000 e ogni 30000; a 20000, 40000 e ogni 40000 punti.

A differenza di "Donkey Kong", va detto che non c'è il tasto per saltare e questa operazione richiede un po' di pratica con la leva, specialmente quando si tratta di saltare in avanti.

ROCKY GOTTLIEB

SPECIAL
SI ACCENDE
VINCENDO SETTE
ROUND CON LA
STESSA PALLINA

USCITA DEL
CORRIDOIO DI
LANCIO

I TRE BUNPER
O FUNGHETTI

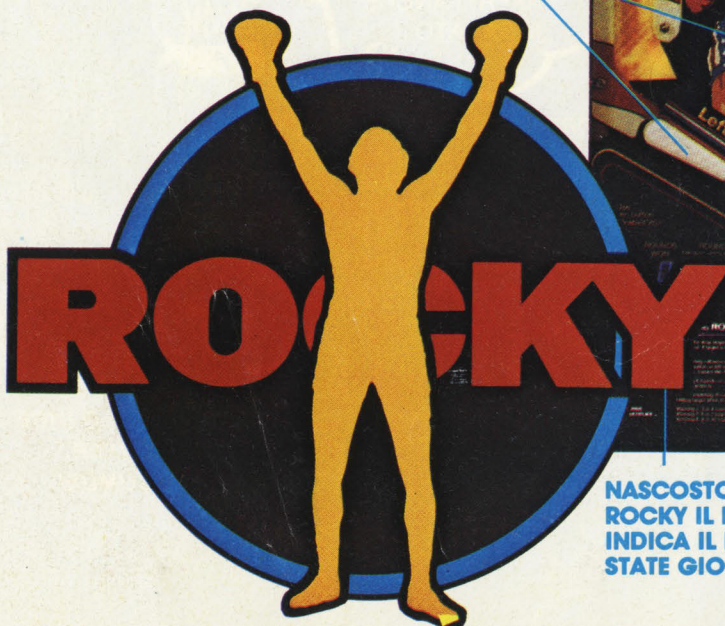
IL CORRIDOIO
UPPERCUT

IL BERSAGLIO BLU
EXTRA BALL
SI VINCE UNA PALLINA
COLPENDOLO QUANDO
È ACCESA LA LUCE

IL CORRIDOIO KNOCKOUT
PUNCH PER MANDARE
LA PALLINA NELLO
SPECIAL

I CORRIDOI
ROLL-OVER

I BERSAGLI CADENTI CHE
RAPPRESENTANO I DIECI
ROUND DELL'INCONTRO

FLIPPER COMANDABILI
DAL PULSANTE SINISTRO

NASCOSTO DALLA "Y" DI
ROCKY IL DISPLAY CHE
INDICA IL ROUND CHE
STATE GIOCANDO

IL KICKER CHE
RESPINGE IN GIOCO
LA PALLINA

FLIPPER COMANDABILI
DAL PULSANTE DESTRO

Nei videogiochi e nei flipper è ormai di moda inventare giochi ispirati a film o personaggi famosi. Il nome di richiamo funziona sempre anche se poi il gioco non vale granchè.

Il flipper di questo mese, Rocky, tratto dall'omonimo film di Sylvester Stallone ha un nome di richiamo e fortunatamente è anche abbastanza bello e giocabile. In più cerca di riprodurre, a modo suo, gli elementi del pugilato con una certa originalità.

A prima vista il piano di gioco può sembrare piuttosto tradizionale: non è multipiano e non ha i più recenti **gadget** ormai presenti quasi ovunque.

Ha però una particolarità nella disposizione dei flipper che lo rende abbastanza unico anche se ad alcuni giocatori tradizionalisti questa novità potrà non piacere.

Ma cominciamo dall'alto. La parte alta del piano di gioco comprende il cancello d'uscita del corridoio di lancio e tre bumper o funghetti blu, rosso e bianco come la bandiera americana.

Alla stessa altezza dei funghetti, sulla destra c'è un gruppo di cinque bersagli cadenti, quattro numerati (1-4-7-10) e uno blu con la sagoma di Rocky che alza le mani in segno di vittoria. Immediatamente sotto questi bersagli ci sono tre passaggi o corridoi cosiddetti **roll over**. Sulla sinistra c'è un singolo flipper, un corridoio diagonale ("Uppercut") con bersaglio girevole e un altro corridoio più lungo ("Knock Out Punch") che riporta la pallina nella parte alta del piano di gioco.

In mezzo a questi due corridoi si trova un secondo gruppo di bersagli cadenti numerati (3-6-9), mentre un terzo gruppo è sulla destra (numerati 2-5-8).

Questi bersagli numerati rappresentano i dieci round dell'incontro. Per vincere un round, bisogna abbattere il bersaglio corrispondente al round che state giocando e che è indicato nel display in basso a sinistra, fuori dal campo di gioco. Se vincete sette round con la stessa pallina si accenderà lo Special. Dopo aver completato i dieci round si accenderà il bersaglio Extra Ball blu che si trova in alto. Se lo colpite vincerete una pallina.

Dicevamo dei flipper. Come potete vedere dalla foto sono quattro e sono disposti in modo particolare. Il pulsante di sinistra comanda i flipper **Left Jab** e **Left Hook**, mentre quello di destra comanda ovviamente l'**Hook** e il **Jab** di destra.

A proposito, Jab e Hook sono due tipi di colpi o pugni.

In mezzo ai due gruppi di flipper c'è un corridoio roll-over che conduce ad un kicker che respinge in campo la pallina. Il problema principale per chi gioca a Rocky è proprio familiarizzre con questa disposizione dei flipper, la cui disposizione non permette di ottenere dei tiri molto angolati ma piuttosto verticali.

Ad ogni modo Rocky è da lodare perchè ha una buona strategia di gioco e chi riesce a seguirla verrà premiato con punti e anche palline o partite gratis. La strategia da seguire è abbastanza intuitiva: bisogna colpire i bersagli cadenti in ordine di numero così da vincere i round dell'incontro e guadagnare dei bonus moltiplicatori fino a 10 volte (10x) il valore nominale del bersaglio colpito.

Se ci pensate, la disposizione dei bersagli cadenti fa sì che la vostra azione assomiglia ad una vera e propria tattica pugilistica: un colpo al volto (il gruppo di bersagli superiore) e due ai fianchi (i gruppi di bersagli di sinistra e destra).

Il pannello indicatore del punteggio ha infine sette cifre per cui coloro che riescono a superare il milione potranno dimostrare anche ai posteri (il punteggio massimo rimane in memoria fino a quando non si spegne la macchina) il loro valore.

LA VETROFANIA

La vetrofania è il pannello verticale che si trova nella parte posteriore della macchina, proprio di fronte al giocatore.

Il suo scopo principale è quello di attrarre il giocatore con disegni vivaci e colorati che ricordino il tema del flipper.

Proprio per questo motivo il compito di disegnare vetrofanie è affidato a veri e propri artisti esperti nella rappresentazione grafica di vetrofanie e piani di gioco.

La funzione "specchietto per le allodole" (senza offesa per i giocatori) non è comunque l'unica a cui devono assolvere le vetrofanie. Devono infatti fornire certe informazioni inerenti lo svolgimento del gioco. Ad esempio, indicare il numero di giocatori che stanno giocando (vicendevolmente)

quella partita e tenere conto del rispettivo punteggio; indicare qual'è la pallina in gioco e avvertire con l'indicatore di tilt, che si illumina ad intermittenza, od in modo fisso, quando il gioco viene automaticamente bloccato

perchè si è agitato troppo il flipper.

Le macchine più vecchie utilizzavano, per il conteggio dei punti, una ruota meccanica numerata simile a quella dei contachilometri; quelle moderne usano invece un display a diodi luminosi.

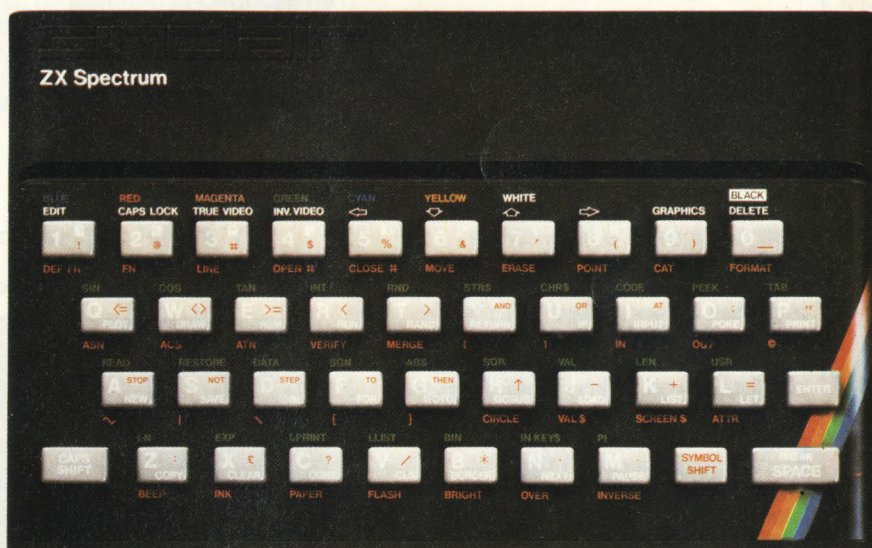
Recentemente i pannelli verticali dei flipper presentano due particolari caratteristiche: il "match number" e il "game time bonus".

Il "match number" offre una possibilità di vincere una partita gratis: alla fine della partita nella finestrella del "match number si accendono casualmente due cifre (le decine da 00 a 90); se le ultime due cifre del punteggio sono uguali a quelle uscite casualmente si vince una partita. In pratica, poichè i punteggi di una partita di flipper sono multipli di dieci, ad ogni fine partita si hanno 10% di possibilità di vincere una partita.

L'altra caratteristica di recente introduzione, anzi recentissima, è il "game time bonus", cioè il bonus di tempo gioco. Ideato dalla F.lli Zaccaria, il game time bonus permette di estendere la partita a seconda del tempo (in secondi) conquistato durante la giocata dell'ultima pallina. Consumati i secondi guadagnati i flipper si bloccano e il gioco finisce.

- 16 o 48 kbytes RAM.
- grafica ad alta risoluzione (256x192 punti).
- 8 colori da utilizzare con la più assoluta libertà per testo, sfondo, bordo, in campo diretto o inverso, con due gradi di luminosità, a luce fissa o lampeggiante.
- Tastiera multifunzione con maiuscole, minuscole, simboli grafici, caratteri definibili dall'utente.
- BASIC Sinclair esteso con funzioni a un tasto per programmare in fretta e senza errori.
- Funzioni specifiche per la grafica e per la gestione di dati d'archivio.
- Ampia disponibilità di programmi preregistrati su compact-cassette: giochi, passatempi, educazionali, matematici, gestionali.
- Totale compatibilità con la stampante ZX.
- Disponibilità immediata del volume ALLA SCOPERTA DELLO ZX SPECTRUM in italiano.
- Prezzo eccezionale: 360.000 lire nella versione a 16 kbytes.

ORA C'E'!

ZX Spectrum

LA CREA SCE

CREATIVISION È IL NOME DI UN NUOVO SISTEMA PER VIDEOGIOCHI DISTRIBUITO IN ITALIA DALLA ZANUSSI ELETTRONICA.

SONO GIA' PRONTE UNDICI CARTUCCE-GIOCO, MA LA

ATTUALITA'

Il Gruppo Zanussi, di cui fa parte la Zanussi Elettronica, opera in diversi settori dell'elettronica civile ed industriale quali la produzione di elettrodomestici e televisori, le apparecchiature hi-fi e i componenti elettronici, i collettori solari e i terminali videoriceventi. Ora tra le attività della Zanussi figurano anche i videogiochi. Per ora come semplici distributori ma, come potete leggere dall'intervista pubblicata in queste pagine, con grossi progetti di partecipazione attiva nella creazione del software, cioè dei giochi, e addirittura nella produzione dell'hardware, ovvero delle consolle.

Il sistema scelto dalla Zanussi si chiama CreatiVision ed è prodotto - ad Hong Kong - dalla Video Technology LTD, una delle numerose società dell'ex-colonia inglese che stanno cavalcando l'onda montante dei videogiochi dall'alto dell'alta specializzazione tecnica e dei costi industriali ridotti che sono caratteristica di quel piccolo lembo di terra confinante con la Cina.

Da quanto abbiamo potuto vedere e da quanto ci è stato detto dai responsabili della Zanussi che stanno curando questo lancio italiano del CreatiVision, sembra che questo nuovo sistema - purtroppo incompatibile con quelli attualmente in circolazione - sia stato progettato pensando al futuro (leggi espansione) e quindi non sia un semplice tentativo di capitalizzare su una moda del momento.

Ed infatti la consolle non è una semplice base per videogiochi ma la componente principale di un sistema home computer che prevede numerose periferiche quali un'espansione di memoria, un floppy disc drive, una stampante, ecc.

Ma non anticipiamo i tempi e cominciamo a parlare della consolle per videogiochi e dei titoli disponibili attualmente.

L'HARDWARE

Lo "styling" della consolle è sobrio e pulito. Le linee sono essenziali e moderne. Le dimensioni sono piuttosto compatte e si collocano a metà tra quelle dell'Intellivision e quelle dell'Atari VCS. In cifre, 350 x 240 x 60 mm(LxPxA). Curiosamente, il Creativision è largo quanto l'Intellivision e lungo quanto l'Atari VCS.

Gli unici comandi collocati sulla consolle sono il commutatore on/off per l'accensione/spegnimento e il tasto Reset per azzerare il gioco.

TIVITA' NDE IN CAMPO

VERA NOVITA' È LA SUA CAPACITA' D'ESPANSIONE.

Nel profilo della consolle è ricavato un incavo che contiene, quando non si sta giocando, i comandi a forma rettangolare, simili a quelli dell'Intellivision. Infatti, presentano una tastiera, due pulsantini laterali (invece di quattro) e un joystick corto con pomello (al posto del disco) nella parte superiore dell'unità di comando.

L'inserimento delle due unità di comando in posizione di riposo è molto agevolato dalla profondità dell'incavo e non bisogna arrabattarsi più di tanto per farli stare al loro posto. La scelta del comando a joystick riscuote la nostra piena approvazione (chi scrive, casomai non si capisse, è un convinto assertore che il joystick è il più pratico e reattivo comando per videogiochi), anche se crediamo che la larghezza dell'unità di comando sia un po' eccessiva e, a nostro avviso, risulterà un po' scomoda per le piccole mani di un bambino.

D'altronde dal punto di vista tecnico non si poteva fare altrimenti, visto che ciascun comando presenta quattro file di tasti a membrana che combinati insieme nella posizione di riposo costituiscono la tastiera a 48 tasti a standard ASCII che permette l'introduzione di programmi, garantendo così una predisposizione del sistema a future applicazioni di tipo home computer.

Naturalmente, quando si acquista una cartuccia sono accluse due mascherine da sovrapporre alla tastiera, che determinano la funzione di ciascun tasto per quel particolare gioco.

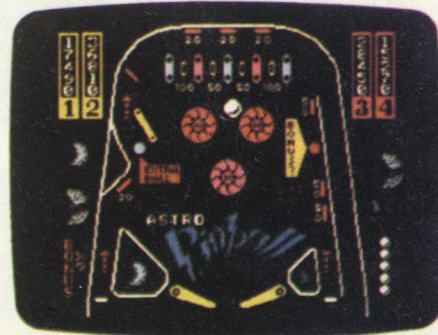
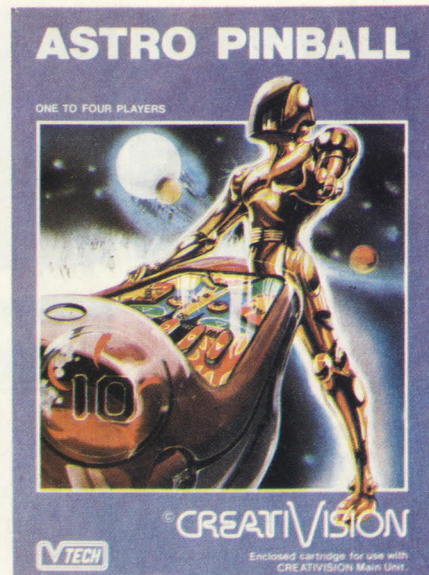
Sulla consolle non resta altro da dire, se non che l'interfaccia per le cartucce si trova sul lato destro della macchina.

IL SOFTWARE

Quando questo articolo era già pronto per andare in stampa e credevamo che i titoli disponibili fossero undici, abbiamo avuto notizia che sono già saliti a quattordici.

Gli undici titoli di cui siamo a conoscenza coprono più o meno la gamma tipica di generi ormai "istituzionali": azione, spazio, guerra, strategia, sport e labirinto.

Alcuni titoli sono meno originali di altri, ma nel complesso ci sembra un catalogo ben assortito e in grado di suscitare l'interesse dei videogiocatori.

I giochi d'azione sono quattro (quelli più numerosi) e spicca per grafica e giocabilità Astro Pinball, forse la migliore versione elettronica del gioco flipper. Una cartuccia su cui alla Zanussi puntano molto è Police Jump, un gioco "me too", direbbero gli americani, sfacciatamente simile a Donkey Kong, dove al posto del gorilla c'è

un evaso e al posto di Mario un poliziotto. Altro titolo d'azione è Auto Chase, un gioco d'inseguimento per le strade di una cittadina deliziosamente rappresentata dal punto di vista grafico.

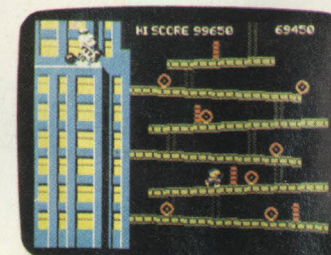
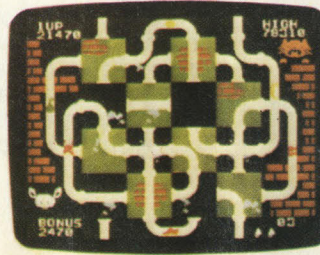
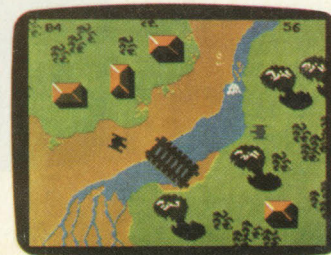
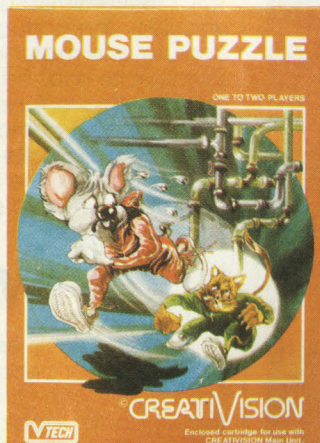
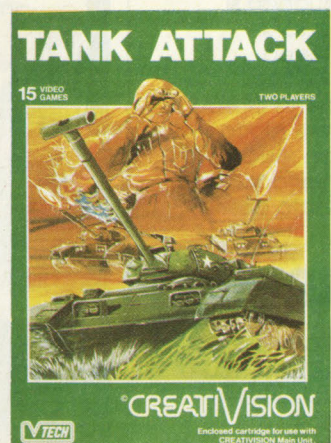
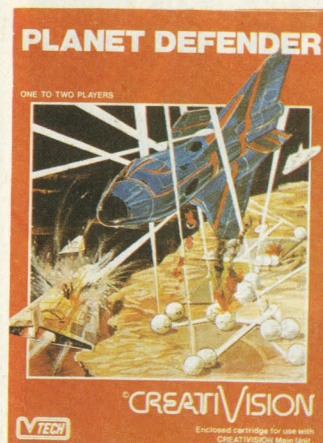
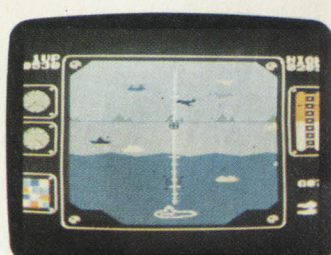
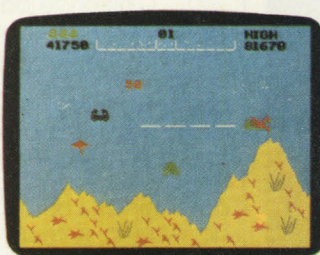
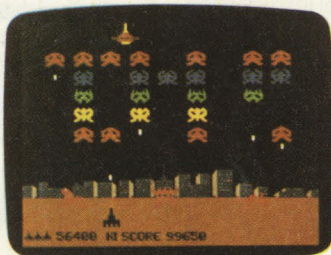
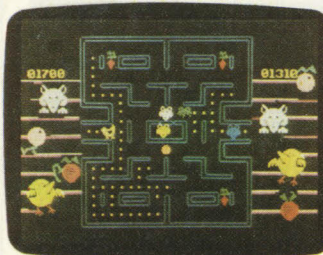
L'ultimo è Deep Sea Adventure, un gioco a scorrimento orizzontale a là Defender di ambientazione sottomarina.

Poi ci sono due titoli spaziali: l'immancabile gioco d'invasione verticale (Sonic Invader) e il velocissimo Planet Defender.

Un altro gioco molto interessante che metterà alla prova le capacità strategiche del giocatore è Mouse Puzzle, una specie di puzzle mobile al cui confronto i puzzle tradizionali sono un gioco da ragazzi (nel senso lato del termine).

Per il genere labirinto c'è una versione di Pac-Man piuttosto originale in cui il personaggio comandato dal giocatore è una gallina, inseguita da voracissime volpi, che invece di trangugiare qualsiasi cosa incontra sul suo cammino deve depositare chicchi di granoturco fino a riempire completamente il labirinto.
In questo gioco c'è una versione a due curiosa e ben fatta.

Per i giochi di guerra abbiamo una battaglia tra carrarmati (Tank Attack) e una battaglia aereonavale (Air/Sea Attack).

Ultimo gioco, infine, è una versione elettronica del gioco del tennis. La prospettiva è da fondo campo (la stessa per intenderci delle riprese televisive) e il gioco è fedele all'originale, tranne due errori che fanno capire che il programmatore non era molto addentro alle regole del tennis: infatti la battuta iniziale è a sinistra e il cambio di campo avviene quando la somma dei "games" è pari. Esattamente l'opposto di quanto

avviene nel tennis vero.

Questi sono i fatti, ora bisogna attendere il responso della giuria, cioè dei videogiocatori. Saranno loro a decidere se il CreatiVision potrà ritagliarsi una fetta della torta dei videogiochi. Le premesse ci sono ma l'ardua risposta spetta ai posteri.

VIDEOGIOCHI IN CASA ZANUSSI: ECCO PERCHÈ

Il responsabile della pianificazione Enrico Giovene spiega come e perchè la società di Pordenone vuole entrare nel settore dei videogiochi.

VIDEOGIOCHI: Che ruolo vuole avere un'industria come la Zanussi nel settore dei videogiochi? Intende essere una semplice importatrice di giochi prodotti all'estero o ha altre ambizioni?
GIOVENE: Dal punto di vista della fabbricazione industriale dell'hardware si sono creati dei poli dove vengono concentrate questo tipo di produzioni e sarebbe abbastanza velleitario pensare di mettersi a fare le cose a Pordenone quando tutto il mondo le fa ad Hong Kong. Ciò nonostante come Zanussi non possiamo metterci nell'ottica di un qualunque importatore, non perchè siamo particolarmente bravi, ma perchè la nostra condizione non ce lo consente. Abbiamo una presenza da difendere in altri settori di mercato e un deterioramento dell'immagine, cioè l'estemporaneità dell'intervento in un certo settore si potrebbe riflettere negativamente anche sui prodotti portanti dell'azienda. Questa dovrebbe essere la migliore garanzia per il consumatore sulla continuità del nostro intervento e della nostra presenza.
VIDEOGIOCHI: Come pensate di realizzare questi intendimenti?
GIOVENE: È ovvio che il "business' si sta portando sul software più che sull'hardware. Allora l'approccio della Zanussi è di entrare con un prodotto inizialmente fabbricato in estremo oriente e di sviluppare gradualmente ma in tempi abbastanza compressi una sua presenza con idee di gioco originali che sono originali per due aspetti: uno perchè il gioco è diverso dagli altri, due perchè il filone vuole essere leggermente diverso.
Quello che vorremmo fare e forse riusciremo a fare nel giro di 6 mesi/1 anno è sviluppare giochi in cui ha più spazio l'abilità oppure giochi in cui è l'interesse intellettuale ad essere stimolato e giochi che potrebbero diventare domani il supporto o l'inizio di una linea di prodotti software particolarmente rivolta al settore della didattica.
VIDEOGIOCHI: Cosa intende per prodotti software rivolti al settore della didattica?
GIOVENE: Nella concezione estrema significa lavorare insieme a gruppi editoriali per creare una linea di software allineata alla produzione di certe collane editoriali. Noi stiamo già parlando con diversi editori a questo proposito. Questo discorso richiede naturalmente una consultazione di collaborazione comune con gli editori e una serie di passaggi intermedi. La prima cosa che potremmo fare è creare giochi il cui contenuto, diciamo, di scommessa intellettuale con l'utente è più rilevante rispetto al gioco di pura fantasia. Se il discorso funziona come speriamo, dopo aver introdotto alcune cassette "stand alone" che abbiano un loro significato in questo filone, potremmo addirittura arrivare a costruire collane di cassette cercando di privilegiare l'aspetto del divertimento.
VIDEOGIOCHI: State già lavorando, almeno in fase di progettazione, a queste collane oppure ora è solo un'idea?
GIOVENE: Ci stiamo lavorando, anche avvalendoci di collaboratori esterni, ma siamo ancora in fase embrionale. In una ipotesi estrema potremmo arrivare ad introdurre cassette di una collana di matematica, geometria, ecc. Però non sarebbe mai un discorso puramente tradizionale. Non è che sullo schermo compariranno frazioni od equazioni; potrebbero comparire pulcini, uova, gattini, insomma un tipo di animazione che dia una veste di tipo gradibile per i ragazzi e le ragazze.
VIDEOGIOCHI: Mi può parlare un po' in specifico della consolle vera e propria?
GIOVENE: L'intenzione che si manifesta attraverso l'introduzione di questo prodotto è abbastanza chiara. Abbiamo voluto fare un prodotto di qualità che si colloca ad un certo livello nel mercato perchè crediamo che questo sia l'approccio migliore. Non volevano fare un prodotto che costasse il meno possibile a qualunque costo. Dove poi il costo si sa qual'è: una forte degradazione dell'immagine, dell'interesse del gioco, della capacità di memoria. Volevamo un prodotto che avesse anche la possibilità di rimanere aperto a future espansioni. Le soluzioni tecniche per l'espansione di questo prodotto sono già disponibili: noi stiamo in questo momento lavorando per trovare l'approccio di marca più corretto per dare agli utenti un corredo valido di applicazioni.
La consolle è ingegnerizzata in modo che togliendo un fianchetto di plastica sono già accessibili i connettori, la piastra con connettore a pettine per l'inserzione dei moduli aggiuntivi.
I due joystick sono già ingegnerizzati per formare una tastierina e ci sarà un'ulteriore tastierina più complessa. Questa concezione della consolle la porta ovviamente a costare quel che costa.
VIDEOGIOCHI: A proposito, quanto costera? E quanto costeranno le cartucce?
GIOVENE: Se lei vuole dei dati precisi da pubblicare, putroppo non posso farglieli poichè siamo ancora in fase di studio. Ad ogni modo quello che posso dire è che la collocazione del prodotto in termini di costi dovrebbe essere tra la Mattel e la Coleco.
VIDEOGIOCHI: Mi sembra che la tendenza dell'hardware sia verso una compatibilità tra diversi sistemi grazie all'uso di un adattatore, sintomatico è il caso Coleco. Pensate di accessoriare il vostro hardware di un dispositivo similare?
GIOVENE: Certamente ci abbiamo pensato. Non potevamo non porci il problema. Il discorso, ancora una volta, è come affrontare il problema. Noi possiamo andare verso la compatibilità con cassette Atari o Mattel attraverso la collaborazione con softhouse che fanno questo tipo di lavoro e cioè Imagic, Activision, ecc., ma essendo in fase iniziale siamo un po' frenati dal fatto che il nostro parco installato non esiste ancora e quindi non è ancora fattibile.
Man mano che lo diventerà potremo anche andare verso questo tipo di discorso.
Parallelamente stiamo anche riflettendo sulla possibilità d'iniziare da subito a crearci un modulo d'adattamento verso questo tipo di cassette. Ci sono alcuni problemi d'ingegnerizzazione che dobbiamo risolvere. Si tratta di fare delle scelte tecniche corrette, vedere dove è più efficiente entrare. Ad ogni modo la realizzazione di un adattatore per cassette di altri sistemi è possibile e ci lavoreremo. ■

IL TUO PRIMO COMPUTER

sinclair ZX81

sinclair

Il computer più venduto nel mondo

lo trovi anche nel tuo "bit shop primavera"

ALESSANDRIA Via Savonarola, 13
ANCONA Via De Gasperi, 40
BARI Via Capruzzi, 192
BARLETTA Via Vitrani, 58
BASSANO DEL GRAPPA Via Jacopo Da Ponte, 51
BERGAMO Via S. F. D'Assisi, 5
BIELLA Via Italia, 50A
BOLOGNA Via Brugnoli, 1
CAGLIARI Via Zagabria, 47
CAMPOBASSO Via Mons. II Bologna, 10
CESANO MADERNO Via Ferrini, 6
CESENA Via Fratelli Spazzoli, 239
CINISELLO BALSAMO V.le Matteotti, 66
COMO Via L. Sacco, 3
COSENZA Via Dei Mille, 86
CUNEO C.so Nizza, 16
FAVRIA CANAVESE C.so G. Matteotti, 13
FIRENZE Via G. Milanesi, 28/30
FOGGIA Via Marchianò, 1
FORLÌ P.zza Melozzo Degli Ambrogi, 1
GALLARATE Via A. Da Brescia, 2
GENOVA Via Domenico Fiasella, 51/R
GENOVA C.so Gastaldi, 77/R
GENOVA-SESTRI Via Chiaravagna, 10/R
GENOVA-SESTRI Via Ciro Menotti, 136/R
IMPERIA Via Delbecchi, 32
LECCO Via L. Da Vinci, 7
LIVORNO Via San Simone, 31
LUCCA Via S. Concordio, 160
MACERATA Via Spalato, 126
MERANO Via S. Maria del Conforto, 22
MESSINA Via Del Vespro, 71
MILANO Via G. Cantoni, 7
MILANO Via E. Petrella, 6
MILANO Via Altaguardia, 2
MILANO P.zza Firenze, 4
MILANO V.le Corsica, 14
MILANO V.le Certosa, 91
MILANO Via Jacopo Palma, 9
MIRANO-VENEZIA Via Gramsci, 40
MONZA Via Azzone Visconti, 39
MORBEGNO Via Fabani, 31
NAPOLI Via Luigia Sanfelice, 7/A
NAPOLI C.so Vittorio Emanuele, 54
NOVARA Baluardo Q. Sella, 32
PADOVA Via Fistomba, 8
PALERMO Via Libertà, 191
PARMA Via Imbriani, 41
PAVIA Via C. Battisti, 4/A
PERUGIA Via R. D'Andreotto, 49/55
PESCARA Via Tiburtina, 264 bis
PESCARA Via Trieste, 73
PIACENZA Via IV Novembre, 60
PISA Via XXIV Maggio, 101
PISTOIA V.le Adua, 350
POTENZA Via G. Mazzini, 72
POZZUOLI Via G.B. Pergolesi, 13
PRATO Via E. Boni, 76/78
RIMINI Via Bertola, 75
ROMA L.go Belloni, 4 (Vigna Stelluti)
ROMA P.zza San Donà Di Piave, 14
ROMA V.le IV Venti, 152
ROMA Via Cerreto Da Spoleto, 23
ROMA Via Ponzio Cominio, 46
ROMA Via Del Traforo, 136
SAVONA Via G. Scarpa, 13/R
SONDRIO Via N. Sauro, 28
TERAMO Via Martiri Pennesi, 14
TERNI Via Beccaria, 20
TORINO C.so Grosseto, 209
TORINO Via Tripoli, 179
TRENTO Via Sighele, 7/1
TREVIGLIO V.le Buonarroti, 5/A
TRIESTE Via F. Saverio, 138
UDINE Via Tavagnacco, 89/91
VARESE Via Carrobbio, 13
VERCELLI Via Dionisotti, 18
VIAREGGIO Via A. Volta, 79
VOGHERA P.zza G. Carducci, 11

Desidero ricevere informazioni sui **SINCLAIR CLUB** e i primi due numeri del bollettino **SINCLUB-Sperimentare**. Allego L. 2000 per contributo spese di spedizione

Nome
Cognome
Via
Città C.A.P.
Data

Firma ____________________

SPEDIRE A: SINCLUB-SPERIMENTARE
Via dei Lavoratori, 124
20092 - CINISELLO B. (MI)

DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

LO SPECTACOLO COMINCIA

È stato un duro colpo, per tutti noi home computeristi della prima ora: i nostri preziosi, amati, coccolati computerini sono da mettere in soffitta, chissà che un giorno, orgogliosi e malinconici, non possiamo farli vedere ai nostri nipotini: "vedi com'erano buffi e grossi e goffi i computer di una volta?".

In un imprecisato giorno della Primavera '83 un primo manipolo di Spectrum è sbarcato in Italia, non possiamo dire che siano stati proprio i primi: qualche impaziente, o qualche furbone, era già riuscito a comprarsene uno in Inghilterra, ma adesso che lo Spectrum è qui ufficialmente la furbata non appare più tale, perchè il prezzo di questi Spectrum italiani è perfettamente proporzionale al prezzo inglese: in più c'è la garanzia, l'assistenza, il software e tutto il resto.

Insomma, non ci crederai, ma con questo Spectrum si volta pagina, si gira la boa, ci si alza in volo, cambia tutto.

Non sei convinto? E io comincio da un ragionamento semplice semplice, proprio terra terra: prezzo/memoria. 22,5 lire per byte (nella versione a 16 kbyte: in realtà poichè 16 kbyte equivalgono a 16.384 bytes per l'esattezza il prezzo/byte è 21,97, ma così il confronto con gli altri computer diventa più complicato), e addirittura 10,31 lire per byte nella versione a 48 k.

Guardiamo poi questa dotazione di memoria, indipendentemente dal pur favoloso prezzo: 16 k è un ammontare di tutto rispetto, e se eccettuiamo il TI 99 e il TRS 80 nessun altro home computer ha una memoria simile.

48 kbytes, invece, è stato per anni e anni appannaggio esclusivo dei computer gestionali, e ancora adesso la versione in vigore dell'Apple ha una memoria di 48 kbytes.

Con 48 k si fa di tutto: puoi fare un programma da 20.000 (che vuol dire un programma lunghissimo, auguri se ti ci metti ...) e ancora averne 28.000 per memorizzare dati, valori, nomi, numeri.

Se pensi a un'agendina del telefono, o a un qualunque schedario/catalogo, una registrazione (cognome-nome-indirizzo-telefono, oppure artista-titolo-anno di pubblicazione nel caso di un catalogo di dischi) è mediamente fatta di una cinquantina di caratteri, e con 28 kbytes liberi ne puoi stivare in memoria un mezzo migliaio!

Ma se poi pensi a quel che è successo con lo ZX81, partito con 1 k di memoria e ora disponibile con espansioni ino a 64 k, ti puoi immaginare che festa si scatenerà attorno a questo Spectrum che parte con 16 ± 48 k!

200 TASTI IN POCHI CENTIMETRI

E anche qui trovo incredulo: eppure la tastiera del nuovo Sinclair Spectrum offre esattamente 187 possibilità operative.

Infatti ad ogni tasto (e di veri tasti si tratta: quaranta, morbidi, piacevoli, gommosi) sono associate più funzioni: imparare ad utilizzare questo bendidio con prontezza e sfrutarne appieno le caratteristiche non è cosa immediata, richiede un paio di settimane di tempo, forse un po' meno se ti ci applichi con grande passione.

Ma ne vale la pena: con un tocco potete raggiungere ben 94 funzioni BASIC, il che significa eliminare gli immancabili SINTAX ERROR dovuti a errori di digitazione.

Poi si hanno utte le maiuscole e le minuscole, gli otto colori, 24 segni grafici, i comandi video (campo inverso, campo diretto, luminosità, lapeggio, colore da usare e così via).

Ci sono anche le istruzioni grafiche, gli operatori logici ... insomma, tutto. Anche i caratteri che puoi disegnare da te.

Il click, cui ho accennato, è tanto più apprezzabile in quanto è sintetizzato: mi spiego meglio,

di solito i tasti fanno click perchè c'è un qualche meccanismo che scatta. Ma i meccanismi, ahimé, si rompono. Qui non c'è nessun meccanismo da rompere, c'è questa che sembra una vera tastiera (in realtà 40 tasti) e che invece è un unico foglio di gomma con sbalzati a rilievo quelli che a noi sembrano tasti.

Un componente molto affidabile, dunque, praticamente invulnerabile al pari delle tastiere serigrafiche (tipo Sinclair ZX81), ma molto più ergonomico, perchè il tasto lo senti davvero sulle dita. Per rendere ancora più realistiva questa utile e piacevole sensazione, la brava Sinclair ha pensato bene di associare all'effettivo ingresso del comando, ossia dopo che il sistema operativo ha effettivamente ricevuto il messaggio, un suono "click" utilizzando il sistema acustico incorporato nel computer: in questo modo l'utente sa per certo di aver dato il comando. Ogni tasto, tenuto premuto per più di 2 secondi, da luogo alla funzione autoripetitiva.

DISEGNARE CON MAESTRIA

Nell'ampio e ben fatto software già fornito assieme al computer vi sono programmi in grado di sfruttare al 100% le notevoli capacità grafiche dello Spectrum.

Vediamole assieme in sintesi.

Lo schermo video (un televisore qualsiasi, anche se abbiamo notizie certe che la Rebit, importatrice, sta mettendo a punto un monitor a colori da 10" dedicato di notevoli caratteristiche) può essere gestito con otto colori.

Il computer gestisce un riquadro centrale come avviene con molti altri home computer, e la definizione dell'immagine è ai migliori valori oggi riscontrabili: 256 punti orizzontali per 192 punti verticali.

Dal punto di vista del testo (testi e disegni sono liberamente sovrapponibili) il computer scrive sul video con 24 righe da 32 caratteri ciascuna: la buona definizione avrebbe permesso anche qualcosa di più.

Il comando BASIC **PAPER** (carta) determina il colore del fondo, mentre il comando **INK** quello del tratto. Il comando **INVERSE** inverte i colori fondo e tratto.

Le istruzioni per disegnare sono:
DRAW (disegna) dal punto in cui si trova il sistema ad una coppia di coordinate da stabilire. Se oltre alle coordinate si dà un ulteriore parametro espresso in radianti allora la linea che ne risulta è curva, ed è un arco di cerchio.
POINT verifica se lo schermo (pixel) alle coordinate specificate è illuminato o no.
PLOT traccia un punto nelle coordinate specificate.
CIRCLE traccia una circonferenza con centro nelle coordinate specificate e di raggio specificato.

Nel caso della scrittura, in effetti non abbiamo a disposizione tutte e 24 le righe del testo, poichè le ultime due in basso sono riservate al dialogo uomo-macchina: una per gli INPUT (messaggi da noi al computer), l'altra per i messaggi d'errore (dal computer a noi).

Un carattere può essere di qualsiasi colore, indipendentemente dagli altri caratteri e sempre che noi così ordiniamo al computer; può essere in campo diretto o inverso, lampeggiante o fissa, a luminosità normale o extra.

Questa grande flessibilità ci permette impaginazioni veramente accattivanti. I caratteri poi sono di buona fattura, in quanto derivano da una matrice ad 8 x 8 punti.

In tutto ciò è stupefacente pensare che questo po' po' di grafica occupa in effetti uno spazio-memoria piuttosto limitato, meno di 7 kbytes, lasciando quindi ampie possibilità all'utente.

Anche il sistema BASIC a un tocco in realtà serve per contenere il dispendio di memoria poichè in questo modo ogni istruzione, quale che sia la sua lunghezza, occupa in realtà un solo byte in memoria.

UN'INTERFACCIA TOSTA

Per il momento la memoria di massa dello Spectrum è esclusivamente affidata all'uso di cassette, e tutto il suo software è scritto su cassette tipo compact, ossia le solite musicassette.

La presa posteriore per le periferiche è di formato tale da permettere la realizzazione di cartucce di

Vista d'assieme di un home computer che si pone come nuovo standard di riferimento. Possibilità grafiche ad alto livello, sonoro a 10 ottave. Risolti molti problemi della memoria su cassette. Può ricordare immagini-video. Programmabilità BASIC a tocco unico. Clive Sinclair ha dato il meglio di se stesso nel risparmio di memoria. Il prezzo scende in picchiata fino al livello di 10 lire per byte.

memoria da agganciare alla presa stessa, ma non è nelle intenzioni e nelle tradizioni della Sinclair utilizzare questo sistema di software, e se mai ce ne sarà, esso sarà dovuto a iniziative indipendenti.

La Sinclair, infatti, ritiene più convenienti le musicassette, anche perchè sono molto più economiche: e infatti basta andare a vedere il "mercato" di VIDEOGIOCHI per rendersi conto che tutto il software su cassetta costa meno di quello su cartuccia.

Non tutti sanno che le possibilità, una volta caricato il programma in macchina, sono esattamente le stesse.

Naturalmente i computer che hanno poca memoria a disposizione, nelle cartucce trovano un validissimo aumento di memoria, poichè la memoria della cartuccia viene ad aggiungersi a quella del computer.

Nel caso dello Spectrum, così come dello ZX81 espanso, questo problema non esiste, poichè i k di memoria disponibili sono più che sufficienti ad accogliere le istruzioni provenienti dal programma su cassetta.

Si è parlato di un microdisco Sinclair da 3" - i floppy disc normali sono da 5" - che dovrebbe equipaggiare lo Spectrum completando, assieme alla stampante ZX, la dotazione di periferiche dedicate.

Da informazioni molto attendibili sappiamo però che questa periferica è in avanzata fase di progettazione, la sua futura produzione ne è certa, ma i tempi di approntamento non saranno molto brevi a causa dei numerosi collaudi che un'unità del genere deve subirem seguendo la politica Sinclair, inoltre, vi sarà un periodo piuttosto lungo di prototipi con numero di pezzi circolanti molto limitato.

In sostanza, dunque, lo Spectrum è un home computer che avrà sicuramente la possibilità di fruire dei notevoli vantaggi della memoria a disco, ma questa possibilità arriverà sul nostro mercato in un tempo sicuramente non inferiore a un anno.

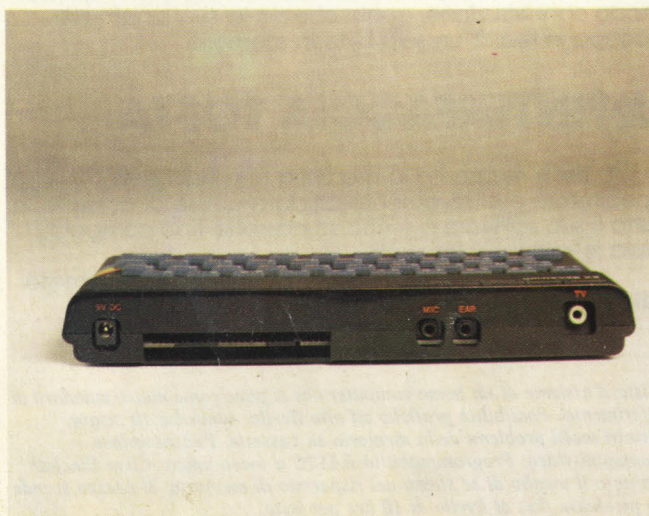
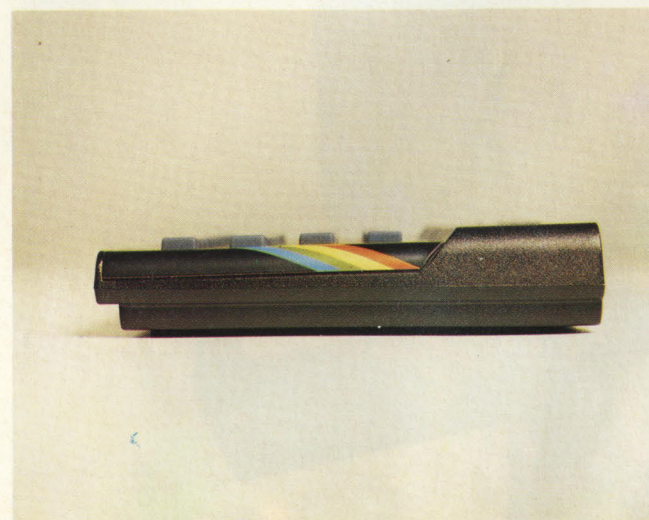
Ciò premesso, veniamo a dire qualcosa di questa memoria su cassetta, visto che essa è l'unica oggi fruibile.

L'affidabilità di carico e scarico dei programmi è totale con qualsiasi registratoe: per apprezzare fino in fondo il valore inestimabile di questa affermazione bisogna considerare che fino a oggi i computer che caricano programmi su cassetta in modo tranquillo hanno sempre utilizzato lettori/registratori dedicati, in altre parole un apparecchio da comperare in più.

Laddove, invece, si dava la possibilità di utilizzare qualsiasi registratore a cassetta, nascevano non pochi problemi di affidabilità: programmi che non si riuscivano più a tirare fuori dalla cassetta (roba da spararsi un colpo, soprattutto con i programmi più faticosi), complicati allineamenti nastro/testine da riaggiustare in continuazione e ogni sorta di altri inconvenienti.

Un altro problema della cassetta è la lentezza di lettura: un programma da 16 kbyte viene letto in circa due minuti, e lo stesso tempo è necessario per leggere, o registrare, un archivio di medie dimensioni.

In questo modo l'utilizzazione di programmi che impieghino continue pratiche di carico/scarico è praticamente interdetta: si aggiunga a ciò il fatto che comunque la cassetta viene letta in modo sequenziale (se avete bisogno di reperire un dato che si trova in fondo ad una serie di 300 dati, dovete in ogni caso attendere che tutti i 300 dati siano passati davanti alle testine del registratore) e si comprende bene come le possibilità di impiego dinamico di un home computer non è particolarmente felice.

Molti di questi problemi sono risolti dal particolare interfacciamento realizzato in questo sempre più

miracoloso Spectrum: in pratica qualsiasi registratore, anche il più economico tipo a "livello automatico", è in grado di fornire un segnale che lo Spectrum riesce a leggere.

Il colore del bordo dello schermo permette di seguire le operazioni: se sulla cassetta non c'è alcun dato il bordo è rosa, se si trova un pezzo di programma esso lampeggia in rosa e azzurro, appena il nome richiesto è trovato esso viene scritto sullo schermo e il bordo diventa a strisce bleu e gialle.

In caso di inconveniente, un messaggio di errore vi avverte sullo schermo.

Se l'assoluta affidabilità è il fondamento dell'interfaccia Spectrum-cassette, e se le note di colore rappresentano un gradevole preziosismo, la grande velocità di carico/scarico è una prestazione che aumenta decisamente le possibilità di impiego del computer stesso: la velocità è infatti 6 volte superiore alla media degli altri sistemi, il che vuol dire che se per rintracciare il dato, o la serie di dati, richiesta vi ci vogliono 2 minuti con un normale home computer, con lo Spectrum bastano 20 secondi: prova a stare di fronte al video con le mani in mano per due minuti in attesa che il programma possa avere inizio, o proseguire, e poi vedi che l'idea di un caricamento 6 volte più veloce ti sembra l'invenzione più meritevole dopo quella della ruota!

Sempre in ambito di memoria di massa, va segnalato il fatto che gli stupendi disegni che la tua brillante creatività può ottenere dalle possibilità grafiche dello Spectrum, possono essere memorizzati così come sono, anche indipendentemente dal programma: esiste infatti un'istruzione di memorizzazione e di richiamo sempre su/da cassetta per le immagini video.

Ciò significa poter mettere in memoria interi programmi di immagini (mentre ne vedi una e ti soffermi a considerarla, il comuter sta già caricando l'altra).

CHE ALTRO ...?

c'è qualcos'altro da dire? Moltissimo, ma mi sembra che il lettore possa già avere un'idea abbastanza precisa della realtà di questo nuovo Spectrum: un computer che mancava, oppure tutto ciò che mancava ai computer, o qualcosa del genere.

Comunque, un fatto veramente nuovo nell'evoluzione della specie! ■

I GIOCOMPUTER

JUPITER LANDER

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICKS	RAM	PREZZO
VIC 20	CARTUCCIA	JUPITER LANDER	NO	MIN.	41.000

Eccoci di fronte ad un gioco per tutte le stagioni: semplice, immediato e sempre dotato di un fascino tutto particolare che gli deriva dall'essere praticamente nato insieme al computer.

Stiamo parlando dell'arcinoto allunaggio, anche se in una versione riveduta e (ben) corretta per il VIC, ambientata per l'occasione su Giove.

La logica del gioco, come avrete capito, è molto semplice e si risolve nel fare atterrare una navicella sul suolo di un altro pianeta, manovrando con attenzione il veicolo spaziale per evitare rovinosi impatti con il terreno.

Tutto qui, ma il divertimento è assicurato ed è dimostrato dalle generazioni di persone che lo hanno provato con soddisfazione, consacrandolo oramai nella ristretta schiera dei videogames di tutti i tempi.

La versione proposta per il VIC ci sembra proprio ben riuscita soprattutto perchè presenta alcune interessanti trovate, rispetto ai programmi analoghi, che la rendono varia e versatile.

Ad esempio, suddividere gli spazi disponibili per l'atterraggio in base al livello di difficoltà è stata proprio una buona idea perchè consente di scegliere la manovra migliore in funzione del rischio che si è disposti ad affrontare.

Ma ora bando agli indugi e prepariamoci a cominciare.

Il modulo di atterraggio viene manovrato da un razzo principale posto sotto alla capsula: per azionarlo sarà sufficiente premere **FI**, **F3** od **F5**, che, in ordine decrescente, hanno effetti diversi sulla forza di spinta del retrorazzo.

La navicella viene inoltre guidata da due piccoli razzi posti ai lati del vettore principale, che hanno lo scopo di correggerne la direzione laterale: per azionarli basterà premere **A** e **D**.

Il terreno di atterraggio offre tre diverse possibilità: si tratta di scegliere tra due anfratti scavati nella roccia il cui accesso si presenta difficoltoso, ed una altura pianeggiante con un approccio al terreno decisamente più semplice.

A lato del video è posto un indicatore visivo della velocità ascendente e discendente della navicella, che è rappresentata sullo strumento da una linea nera che si sposta relativamente ad essa. Al centro dell'indicatore, un piccolo riquadro mostra invece il punto di riferimento da adottare per una corretta discesa: per effettuare un buon atterraggio sarà sufficiente far collimare la linea nera con la piccola area del riquadro.

Solo in questo modo sarà dunque possibile accumulare i punti attribuiti a conclusione della manovra: il punteggio-base è determinato dal grdo di accuratezza con cui si riesce ad allineare lo strumento, moltiplicato per un coefficiente attribuito rispetto alla difficoltà dell'atterraggio.

All'inizio del gioco viene fornita una disponibilità di carburante che però andrà man mano riducendosi col passare del tempo: fortunatamente i punti guadagnati con un buon atterraggio vengono convertiti in combustibili e quindi provvedono a ristabilire proporzionalmente la dotazione.

Il gioco finisce, naturalmente, quando rimarrete senza carburante.

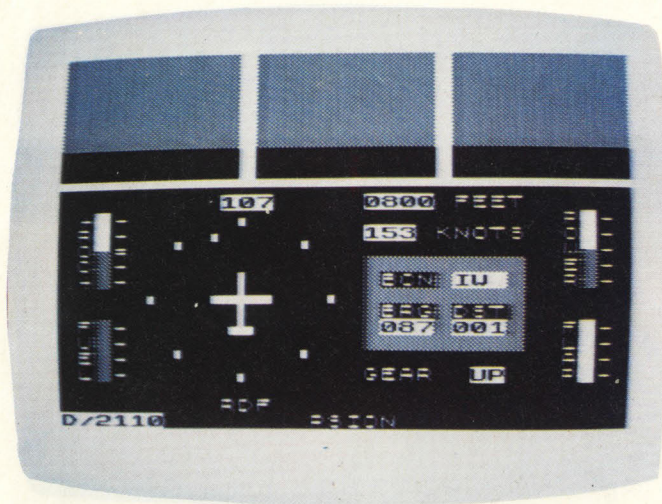
Non ci vuole poi dunque molto per manovrare la capsula con una certa dimestichezza, ma la tecnica per un touch-down perfetto richiede un bel po' di applicazione, soprattutto per riuscire a fare collimare l'indicatore di velocità con precisione.

Una ulteriore insidia è rappresentata poi dall'atterragio in uno dei due anfratti che deve essere studiato con precisione millimetrica: prestate molta attenzione ai razzi laterali che, quando azionati, sporgono dalla navicella ed ampliano la superficie di contatto con il terreno.

La grafica, come sempre, è molto buona: da questo punto di vista la cosa più interessante è la visione ravvicinata dell'atterraggio, che interviene quando siete in prossimità del contatto e che si dimostra particolarmente precisa e definita con accuratezza.

Gli effetti sonori, decisamente convincenti, fanno il resto.

Siamo sicuri che questo gioco non tarderà ad entusiasmarvi e a coinvolgere a tempo pieno sia voi che quelli che vi stanno vicino: il prezzo è poi relativamente contenuto soprattutto rispetto alle infinite ore di divertimento che può offrire.

Può forse mancare tra il vostro software?

FLIGHT SIMULATION

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICKS	RAM	PREZZO
ZX81	CASSETTA	FLIGHT SIMULATION	NO	16 k	22.000

Il simulatore di volo è un sofisticato marchingegno che imita perfettamente le caratteristiche di un vero e proprio volo aereo attraverso la riproduzione computerizzata di tutti i parametri che ne influenzano l'andamento: dinamiche dell'aeroplano, navigazione, strumenti principali, eventi atmosferici, rappresentazione del mondo esterno in tempo reale.

I piloti possono così sperimentare a terra le capacità di reazione dell'apparecchio in condizioni critiche per potere poi affrontare con la dovuta sicurezza gli imprevisti di una situazione reale.

Il simulatore del SINCLAIR, naturalmente, non è sofisticato come quelli in dotazione alle Compagnie Aeree, ma vi consentirà comunque di verificare la vostra attitudine alla meravigliosa arte della navigazione aerea ponendovi al comando di un potente bimotore ad elevate prestazioni, pronto ad obbedirvi docilmente per riportarvi sano e salvo a terra dopo un perfetto atterraggio.

VOLANDO CON LO ZX81

Scopo del gioco è quello di fare atterrare il vostro velivolo su di una pista situata al centro di un territorio che state sorvolando e di cui disponete la mappa.

L'operazione di approccio viene condotta con l'ausilio di punti di riferimento (radiofari) che vi guideranno fino alla parte finale della manovra: dopo, solo la vostra abilità potrà aiutarvi a compiere un atterraggio perfetto e a concludere così positivamente la missione.

Quando sarete in volo lo schermo principale mostrerà l'interno della cabina di pilotaggio: nella parte superiore del video potrete osservare, attraverso i finestrini, il mondo esterno e la linea dell'orizzonte. Più in basso, all'interno dell'abitacolo, troverete gli strumenti di controllo e di navigazione: una vera e propria centrale di informazioni vitali per l'aereo e per il suo orientamento.

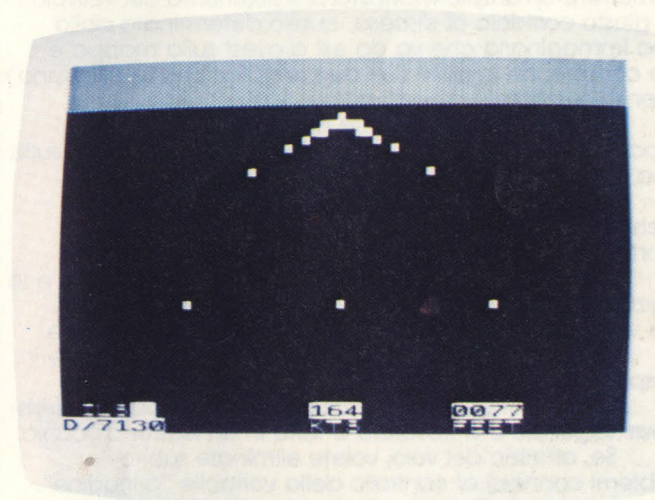
La leva di comando del pilota viene azionata con i quattro tasti cursore (**5**, **6**, **7**, **8**) cui corrispondono quattro frecce direzionali.

Manovrare con dimestichezza la **cloche** non è facile, ma è indispensabile per avere una perfetta padronanza del velivolo nei momenti critici.

Soprattutto è fonte di confusione il fatto che le quattro frecce si riferiscono alla posizione della leva e non alla direzione dell'aereo.

A causa di tale motivo le frecce rivolte verso l'alto e verso il basso (**6** e **7**) hanno in realtà l'effetto opposto nei confronti della direzione dell'aereo.

LA MAPPA

Per avere una visione globale della pista di atterraggio e dei suoi dintorni basterà premere **M**: apparirà una mappa di tale zona in cui sono evidenziati con chiarezza sia i quattro punti cardinali, con le rispettive coordinate, sia i punti di riferimento che vi aiuteranno nell'avvicinamento alla pista, rappresentati da segnali luminosi.

Quando uno di loro viene selezionato, comincia a lampeggiare. La vostra posizione è anch'essa segnalata luminosamente.

La pista è situata al centro, lungo la direttiva che va da est a ovest, cioè da 90 a 270[8].

Sulla destra è visibile una linea bianca e irregolare: si tratta di una scarpata con annesso un promontorio e una formazione collinare alta 1500 piedi.

Fate quindi molta attenzione a non sorvolare questo complesso naturale ad una altezza inferiore perchè finireste inesorabilmente per fracassarvici contro. Premete di nuovo **M** e riapparirà l'abitacolo.

VISIONE DELL'ATTERRAGGIO

Se sarete capaci di guidare l'aereo fino a circa 3 miglia dall'inizio della pista, premendo **V** otterrete una visione in prospettiva della stessa, segnalata dalle sue luci di posizione: avrà così inizio la parte finale della manovra di atterraggio.

In questa operazione così delicata vi sarà certamente di aiuto l'ILS, uno strumento posto in fondo allo schermo che misura la posizione di inizio-pista rispetto all'aereo, e vi suggerisce le correzioni di rotta più opportune per condurlo nel giusto corridoio di discesa fino al momento del contatto con il terreno.

UN BUON ATTERRAGGIO

Ora non ci resta che affrontare direttamente i rischi di una concreta operazione di avvicinamento e di atterraggio.

Verificate la vostra posizione sulla mappa (**M**) e scegliete il radiofaro a voi più favorevole per l'avvicinmento alla pista.

Ritornando sullo schermo principale potrete correggere la rotta in direzione del punto di riferimento prescelto.

La manovra viene effettuata con l'ausilio dell'RDF, uno strumento del quadro-comandi che localizza la posizione del radiofaro relativamente alla direzione dell'aereo, espressa in gradi in cima all'indicatore.

Ora potete pure cominciare a scendere: ricordate che per effettuare un atterraggio tranquillo dovete arrivare in prossimità della pista ad un'altitudine ragionevole, ossia a non più di 6-700 piedi da terra.

La scelta del punto di riferimento, inoltre, non può mai essere causale, ma deve essere finalizzata a permettervi un'ampia manovra di inserimento del velivolo nel giusto corridoio di discesa, quello determinato dalla linea immaginaria che va da est a ovest sulla mappa e che comprende la pista (e i due radiofari che la allineano) in senso orizzontale rispetto a voi.

Per imbroccarlo, dovrete allineare il vostro apparecchio con i due punti di riferimento della pista, sulla linea che va da 90 a 270[8].

La manovra è piuttosto difficile e vi indurrà non poche volte all'errore, ma con un po' di pratica e di geometria spicciola potrete cavarvela egregiamente.

Preparatevi all'atterraggio: controllate l'altitudine e la posizione, diminuite la potenza ed azionate gli alettoni, che vi aiuteranno ad evitare lo stallo alle basse potenze.

Inserite il carrello e premete **V** per avere la visione in prospettiva dell'atterraggio.

Ora l'ILS vi darà le indicazioni per azzeccare il **touch-down**: seguitele e vi troverete a terra in un batter d'occhio.

Se, all'inizio del volo, volete eliminare subito i problemi connessi al controllo della variabile "altitudine", un buon metodo è quello di picchiare decisamente verso terra, sfruttando il massimo dell'angolazione consentitavi dalla **cloche**: a 40 o 50 piedi circa da terra stabilizzate l'aereo e sarete così pronti per l'atterraggio.

In questo modo potrete dedicarvi con più attenzione alle altre manovre, semprechè non decidiate di atterrare dalla parte delle colline ...

CONCLUDENDO

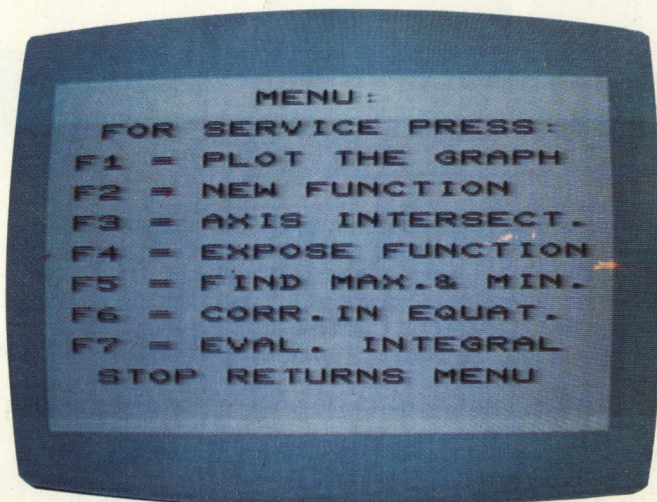
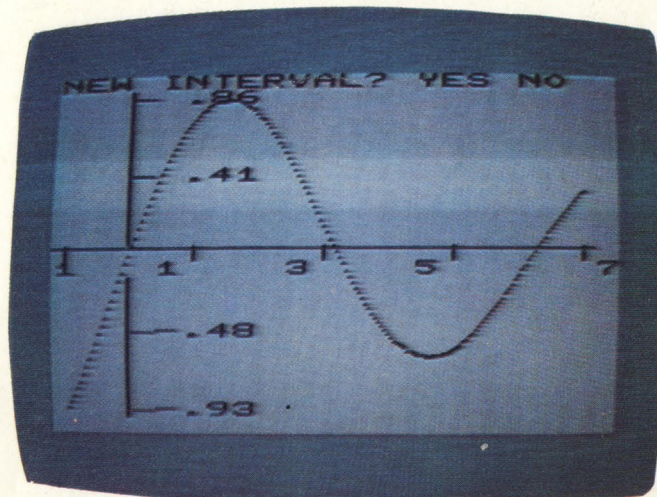
Questo è senz'altro uno dei programmi più riusciti ed entusiasmanti del "piccolo" ZX81, che viene sfruttato intensamente e con profitto.

La grafica oramai non ci meraviglia più: anche questa volta è molto suggestiva, soprattutto nel disegno dell'abitacolo, che è tra le cose migliori del programma.

La visione della pista in prospettiva, inoltre, non poteva essere più reale di così: dà proprio l'idea di un vero atterraggio!

Il risultato complessivo è dunque strabiliante e merita la vostra attenzione perchè, siamo certi, non vi deluderà.

VIC-GRAPH

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICKS	RAM	PREZZO
VIC 20	CARTUCCIA	VIC-GRAPH	NO	MIN.	112.500

Lo studio di una funzione matematica è senz'altro uno degli incubi ricorrenti di ogni liceale, che si trova costretto a perdere buona parte dei propri anni migliori tormentato da limiti, derivate e diavolerie del genere.

Ogni strumento che possa alleviare questa improba fatica è dunque il benvenuto, in special modo se alla semplicità di utilizzazione unisce l'immediatezza di una buona presentazione grafica.

È il caso di questo VIC-GRAPH, che sfrutta le note capacità grafiche del microcomputer per rappresentare sul video l'andamento di una qualsiasi funzione ad una variabile definita dall'utente.

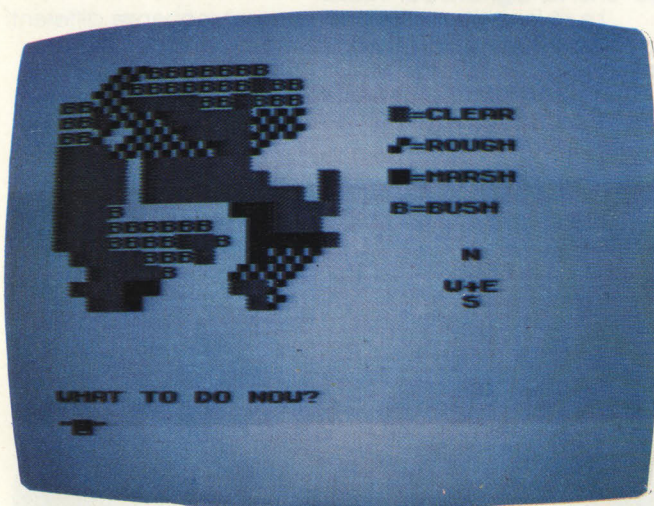
All'atto dell'accensione compare sullo schermo una lista di opzioni selezionabili con la pressione dei tasti da F1 a F8; ora dobbiamo definire la funzione da analizzare rispettando la sintassi del Basic (purtroppo non è possibile impostare un'espressione su più linee il che preclude, ad esempio, l'esame di funzioni contenenti parametri variabili o test condizionali su eventuali discontinuità) e terminando con un RETURN.

Se a questo punto siamo interessati al grafico della funzione dobbiamo premere il tasto corrispondente e il computer, dopo averci richiesto i limiti dell'intervallo di

variabilità, disegna sullo schermo gli assi cartesiani opportunamente contrassegnati da valori di riferimento e vi sovrappone il diagramma, il tutto servendosi della pagina grafica ad alta risoluzione del VIC.

Alla fine del tracciamento viene offerta la possibilità di ottenere ulteriori informazioni: in particolare il programma può calcolare i valori della variabile indipendente che annullano la funzione (poichè per tale ricerca viene usato un metodo iterativo, è necessario fornire al computer una stima anche piuttosto grossolana della radice, peraltro facilmente ricavabile dal grafico), oppure indagare su massimi e minimi relativi della funzione in un intervallo specificato dall'utente.

Un'altra delle opzioni disponibili riguarda il calcolo dell'integrale definito della funzione tra due limiti qualsiasi, che geometricamente si può interpretare come l'area racchiusa tra la funzione stessa e l'asse delle ascisse nell'intervallo assegnato.

È prevista anche la possibilità di modificare la funzione con i normali comandi di editing del VIC, con notevole risparmio di lavoro quando si voglia analizzare l'effetto della variazione di qualche parametro sull'andamento del diagramma.

Considerando il carattere prevalentemente didattico del programma, si può perdonare la mancanza di opzioni quali la valutazione delle derivate della funzione o il tracciamento di più grafici sovrapposti. Se una critica si può avanzare questa riguarda il prezzo della cartuccia, che francamente appare un po' elevato in rapporto alle prestazioni offerte dal programma; d'altra parte, sotto la spada di Damocle di un esame di maturità o peggio ancora di Analisi I, chi non sarebbe disposto a sacrificare 112000 lire in cambio di un amico diligente come VIC-GRAPH?

FANTASY GAMES

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICKS	RAM	PREZZO
SINCLAIR ZX81	CASSETTA	FANTASY GAMES	NO	16 k	22.000

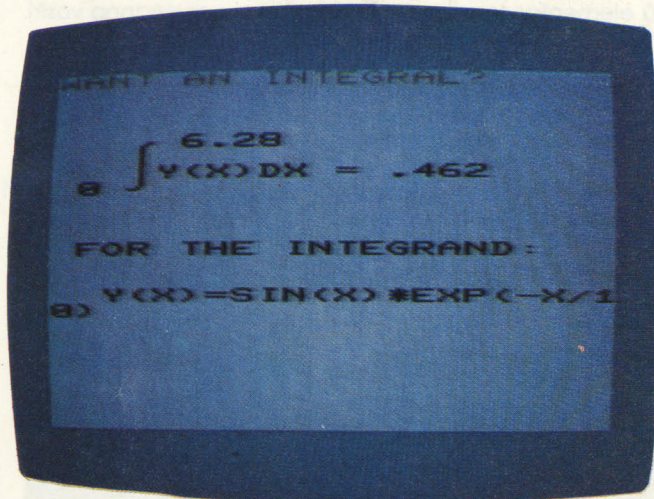
Fantasy è una parola che, in inglese, ha molti significati, ma il più affascinane di tutti è senz'altro quello che richiama alla memoria il magico mondo delle saghe fantastiche, popolate da cavalieri e principesse, draghi e perfidi stregoni, folletti, incantesimi e sortilegi.

I due programmi contenuti in questa cassetta vi offrono la splendida opportunità di calarvi in questo clima incantato e di imbracciare per l'occasione la mitica Excalibur per coprirvi di onori, gloria e tesori a spese di terribili mostri che cercheranno in tutti i modi di sbarrarvi il passo.

Insomma, c'è di che divertirsi e lo dimostra il fatto che negli US questo tipo di programma ha avuto un successo strepitoso soprattutto perchè, più di ogni altro, consente di uscire dalla monotonia e dalla routine quotidiana attraverso un abbondante uso dell'immaginazione e della fantasia.

Dei due programmi proposti, il primo (PERILOUS SWAMP) è decisamente più semplice e costituisce un efficace esercizio per affrontare il secondo (SORCERER'S ISLAND), molto più complicato.

PERILOUS SWAMP

Vi trovate in una palude, infida ed irta di ostacoli. Il vostro scopo è di soccorrere una principessa che è vittima del sortilegio di un terribile mago.

Per liberarla, dovrete usare con sagacia la vostra forza ed amministrare con saggezza i tesori che accumulerete lungo il percorso, sconfiggendo i malefici mostri che incontrerete man mano.

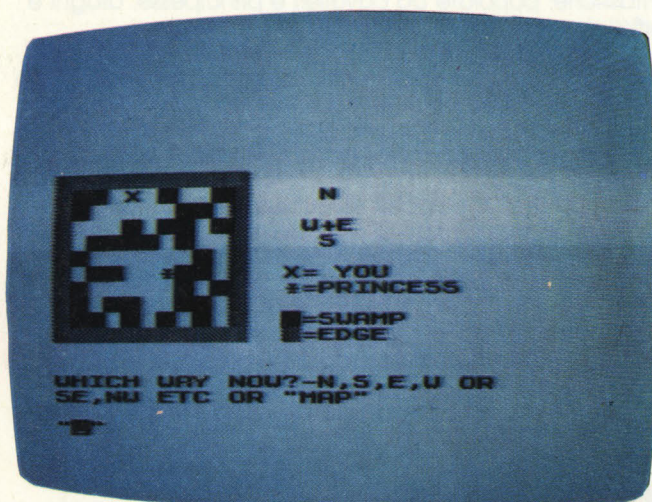
Una mappa della palude vi informerà sulla posizione della principessa rispetto a voi.

Per raggiungerla potete muovervi in otto direzioni: sarà sufficiente comunicare al SINCLAIR l'iniziale corrispondente al punto di orientamento desiderato.

Completato il movimento verrete a contatto con la dura realtà: un orribile mostro, che sorveglia un tesoro, vi sbarra l'accesso. Che fare? Potete scegliere tra combattere, fuggire e ... corromperlo.

Sì, avete capito bene, potete fare anche questo a patto che gli facciate un'offerta interessante in termini di punti-tesoro, altrimenti saranno guai.

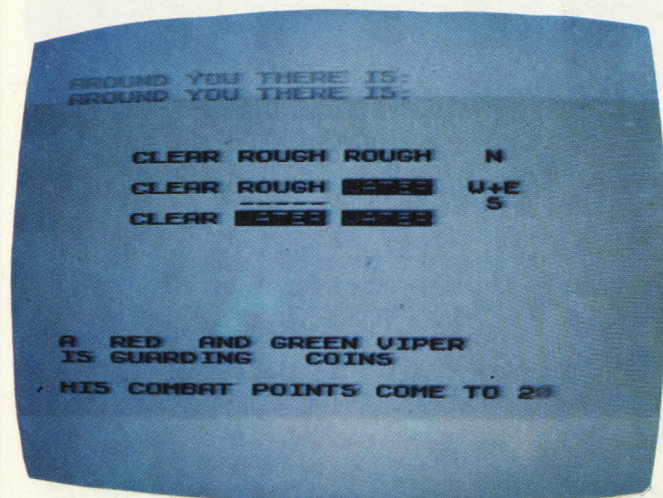
Se decidete invece di combattere, dovrete usare un po' dei punti di combattimento che vi sono stati dispensati all'inizio del gioco.

Fuggire non sarà troppo faccile e molto spesso sarete obbligati alla lotta anche contro il vostro volere.

Se riuscirete a sbaragliare l'avversaglio, in onore alle più elementari leggi belliche i suoi tesori diverranno vostri.

La marcia di avvicinamento proseguirà fino a che non riuscirete a raggiungere la povera fanciulla e a sconfiggere il lugubre mago che la sorveglia.

A questo punto non vi resterà che uscire con lei dalla palude ... possibilmente vivo.

Naturalmente, le cose non sono poi così semplici, perchè una serie imprecisata di imprevisti e di trabocchetti possono capitarvi tra capo e collo, rovinando così malamente i vostri piani.

Tuttavia, se riuscirete nell'intento, il re, padre della principessa, vi sarà eternamente grato e, cosa più importante, anche la fanciulla lo sarà.

SORCERER'S ISLAND

Lo scopo del gioco è decisamente differente, perchè ora in pericolo di vita siete proprio voi.

Siete (mal) capitati sull'Isola dello Stregone.

Sperduti in un punto imprecisato del territorio, non vi resta che affrontare i pericoli che vi separano dall'uscita, anch'essa celata e custodita da un'orribile creatura.

Per riuscire nell'intento dovrete assolutamente guadagnare, lungo il percorso, potenza, capacità di difesa e armi magiche.

Se vi perderete nel terribile e frastornante labirinto o se anche vi lascerete ingannare dalle ammiccanti entrate-trabocchetto sparse per tutta l'isola, potrete tranquillamente prepararvi ad una fine impietosa.

Non disperate, però, perchè c'è chi è disposto ad aiutarvi (forse): si tratta del Re degli Gnomi o del Grande Stregone in persona, che vi daranno qualcosa di utile per portare a termine l'impresa, semprechè siano di buon umore.

Per districarvi nei meandri dell'isola, avete a disposizione un gruppo di istruzioni decisamente più ricco di quelle del gioco precedente: si tratta di una serie di disposizioni che includono comandi come **GIVE** (Dare), **FIGHT** (Combattere), **REST** (Riposare), **MOVE** (Muovere), **BRIBE** (Corrompere), **TAKE** (Prendere), **ENTER** (Entrare), **MAP** (Mappa), **OUT** (Uscire), **INFO** (Informazioni).

Per combattere, muovervi e proteggervi dai proditori attacchi degli esseri più strani che vi si pareranno davanti, dovrete usare, ma con oculatezza, parte dei 2.000 punti-vita di cui sarete dotato all'inizio del gioco.

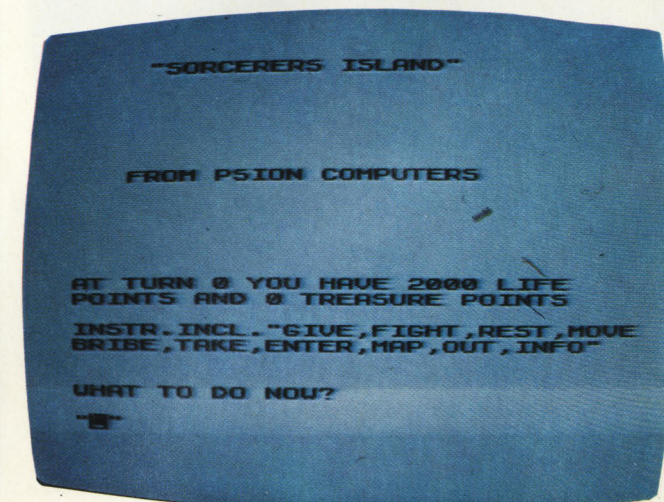
Le mosse vengono impostate semplicemente premendo la lettera iniziale dell'istruzione, ad eccezione di **MAP** che va digitata per intero.

Le diverse istruzioni portano a conseguenze differenti e devono essere usate propriamente, altrimenti non sortiranno alcun effetto.

Il gioco infatti si apprende un poco per volta, ed ogni situazione consente un lento e graduale apprendimento verso la chiave che vi condurrà all'uscita.

Sappiate che per localizzarla è comunque necessario possedere le sue coordinate.

Non è nostra intenzione dirvi di più, perchè il gioco perderebbe tutto il suo fascino, che si basa sull'alone di mistero che circonda tutti gli eventi di cui si compone.

Tuttavia, al fine di evitarvi una penosa e prematura

fine, vi consigliamo un piccolo sistema che vi aiuterà ad evitare sprechi di punti-vita all'inizio del gioco.

Quando vi troverete di fronte ad un mostro (a quel punto non avrete nessun tesoro con voi), chiedete il combattimento e non rischiate successivamente nessun punto-vita (premete **0**): il mostro, sorprendentemente, frugherà nella vostra sacca di tesori (che non contiene nulla) e in mancanza di meglio si accontenterà di

mordervi. L'ostacolo sarà così superato.

Armatevi di coraggio e pazienza e soprattutto non pensate di poter fuggire dall'isola al primo tentativo.

Per male che vada ... una furtiva occhiata al listato (**LIST**) potrà sempre esservi di aiuto.

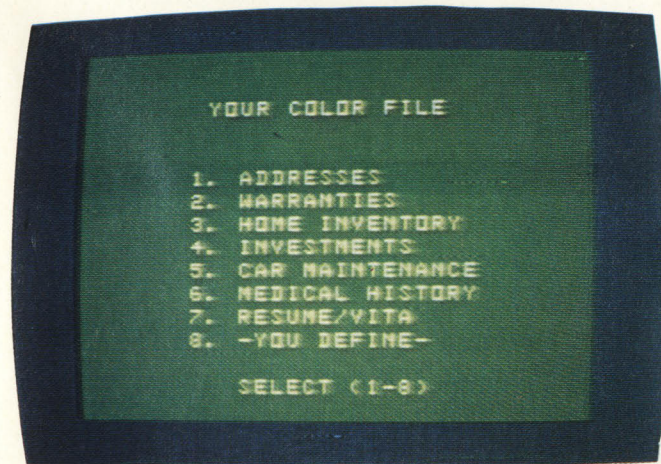
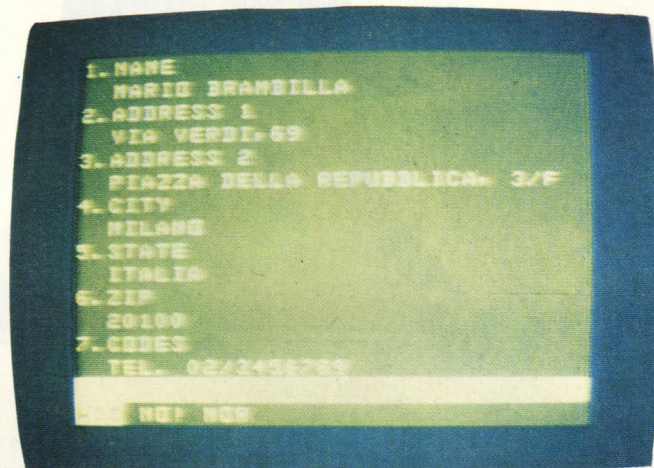
CONCLUSIONI

Ci sembra che i **Fantasy Games** siano qui molto ben trattati: soprattutto è degna di nota la capacità del programma di colloquiare con l'utente e di intrattenerlo piacevolmente, a volte con vere e proprie battute di "humor" inglese.

La grafica è ridotta all'essenziale, trattandosi di un gioco prevalentemente "parlato", ma laddove viene usata - nella mappa dell'isola ad esempio - non delude. Complessivamente siamo sicuri che il sistema di gioco presentato non potrà che trovare larghi consensi tra gli appassionati soprattutto perchè richiede, una volta tanto, più che rapidità di azione e riflessi superallenati, un buon uso dell'intelligenza.

COLOR FILE

COMPUTER	SUPPORTO	NOME DEL GIOCO	JOYSTICKS	RAM	PREZZO
TRS-80 COLOR COMPUTER	CARTUCCIA	COLOR FILE	NO	4 k RAM	71.000

L'idea di data base, cioè di archivio realizzato mediante computer, evoca immediatamente immagini di mega-calcolatori provvisti di enormi capacità di memoria, poderosi sistemi di memorizzazione magnetica e stuoli di tecnici pluri-laureati con tanto di camice bianco.

Se tutto ciò può essere necessario per grandi masse di informazioni con frequentissime necessità di aggiornamento e consultazione, per il trattamento di limitati flussi di dati anche il più giocherellone dei personal computer si rivela di valido aiuto, mettendo a frutto le sue capacità di infaticabile e soprattutto ordinato manipolatore di informazioni (non a caso i francesi lo chiamano "ordinateur" ...).

Anche il nostro Color Computer può così contribuire a ridurre il cronico disordine che regna nei soliti cassetti, una volta equipaggiato con il programma su cartuccia "Color File" e con un adeguato registratore a cassetta.

Per quanto orientato ad una gestione prettamente domestica delle informazioni il programma incorpora gran parte delle opzioni disponibili sui suoi fratelli maggiori.

Prevede infatti vari tipi di "schede" predefinite, relative ai dati di uso più comune (indirizzi, assicurazioni, inventari e così via); per aumentare la flessibilità di utilizzazione è stata studiata la possibilità di definire nuovi tipi di dati, comunicando al computer le caratteristiche (formati alfabetici e numerici) delle informazioni componenti la scheda. Potrete in questo modo memorizzare la lista della vostra preziosa raccolta di dischi o mettere un po' d'ordine nelle ricette della mamma.

La ricerca di un dato all'interno di un file può avvenire secondo vari criteri: ad esempio è possibile il richiamo di tutti i nominativi facenti capo ad uno stesso indirizzo, oppure il controllo delle spese effettuate da una certa data in poi, o ancora l'individuazione di un elemento di una lista a partire da un gruppo di lettere.

Scelte analoghe sono possibili anche in fase di ordinamento dei dati; quest'ultima operazione può venire condotta sia in ordine ascendente che viceversa.

La memorizzazione degli archivi su nastro magnetico e il relativo caricamento sono interamente gestite dal programma, che oltre ad avvertire l'utente di predisporre il registratore per la funzione desiderata si occupa, in fase di scrittura, di contrassegnare il blocco registrato con una data e di salvarne due copie consecutive.

Esiste anche la possibilità, riservata ai possessori di stampante, di trasferire verso quest'ultima una copia del file presente in memoria; in caso di errato collegamento della periferica, il programma ne dà avvertimento a scanso di possibili blocchi del sistema.

Il manuale in dotazione, in inglese, risulta abbastanza chiaro anche se qualche ulteriore esempio non avrebbe guastato. ■

LIST
QUARTA LEZIONE

Le lezione della volta scorsa è stata un po' pesante? Riposiamoci un po' questo mese, anche perchè con le istruzioni che abbiamo imparato finora siamo già effettivamente in grado di fare un po' di tutto.

Proprio per questo motivo è bene soffermarsi un attimo a riflettere sulla programmazione, sui suoi problemi, sui suoi scopi.

Come si fa un programma?

Innanzitutto si deve avere uno scopo: non c'è niente di peggio che accendere il calcolatore e restarsene lì a fissare lo schermo indecisi su che cosa fare.

Fissato il programma si cerca di stabilire - sempre a calcolatore spento - una suddivisione di massima dei suoi "blocchi", ossia una divisione in aree, o settori.

Ad esempio: area dell'**inizializzazione**: vengono fissati i valori iniziali dei vari parametri, vengono dimensionate matrici e vettori (vedi a parte) e, con ogni probabilità, viene impostata la grafica di base del video.

Area di **svolgimento**: qui si fissa il corso principale del programma.

Area dei **calcoli**: se il programma prevede complesse routine di calcolo, è bene sistemarle in blocchi facilmente individuabili e raggiungibili.

Area dei **dati**: frequentemente i programmi contengono un vero e proprio magazzino dati che, per convenzione, viene situato alla fine del programma.

Area delle **opzioni**: sul tronco del programma si trovano tutte le operazioni correnti, quindi anche tutte le principali proposte operative all'utente. Molto spesso però il programmatore è tentato, proprio mentre costruisce il programma, di offrire qualcosa in più, ossia delle opzioni: queste appariranno come proposte secondarie. Per non confondere troppo le idee al programmatore stesso, e per rendere il programma leggibile ed ordinato, è bene che queste opzioni (e i relativi calcoli) siano poste in un'area a parte del programma.

I NOMI DELLE VARIABILI

Con questa chiarezza in testa siamo in condizione di partire a programmare sul serio, senza correre il rischio di ritrovarsi intrappolati in un labirinto di istruzioni accavallate o in una selva di variabili indecifrabili.

A proposito di variabili, molti computer accettano variabili piuttosto lunghe, ossia tengono conto di più caratteri nell'identificazione di una variabile: questo fatto tenta il programmatore ad assegnare alla variabile una serie di caratteri tali da spiegare molto esplicitamente il tipo di contenuto della variabile stessa.

Ad esempio, dobbiamo dare un nome a quella variabile destinata ad accogliere il nome del giocatore: se il computer accetta variabili con 4 o 5 lettere significative potremmo chiamare questa variabile NOME$, cosicchè poi rileggendo il programma non abbiamo dubbi sul ruolo di quella certa variabile; diversamente se la chiamassimo A$ potrebbe essere molto difficile rintracciarla quella volta che volessimo rivedere il programma per modificarlo.

Se il computer accettasse, che so io, 15 caratteri significativi, che cosa ci impedirebbe allora di dare alla variabile il nome di NOMEDELGIOCATORE$?

Il buon senso ce lo sconsiglierebbe: infatti questa variabile occupa un sacco di spazio e da sola si mangia quasi per intero una linea.

Poniamo di dover verificare, per motivi di video-impaginazione, che il nome del giocatore non superi le 10 lettere, dovremmo dare un'istruzione del tipo:

```
IF LEN(NOMEDELGIOCATORE$) > 10 THEN LET NOMEDELGIOCATORE$ = LEFT$(NOMEDELGIOCATORE$,10)
```

ossia se la lunghezza del nome del giocatore è superiore a 10 caratteri allora il nome del giocatore diventa uguale ai primi 10 caratteri da sinistra del nome del giocatore troppo lungo.

Solo che per dire tutto ciò abbiamo impiegato la bellezza di 80 caratteri, di cui 45 solo per la variabile.

Ben diverso poter scrivere:

```
IF LEN(G$)>10 THEN G$ = LEFT$(G$,10)
```

e la variabile G$ ci dice abbastanza chiaramente di che cosa tratta, visto che il programma è un programma di gioco.

In genere un programmatore deve restare fedele a delle modalità standardizzate, in modo che, almeno lui, sa orientarsi nei suoi programmi.

J, K, H possono essere utilizzate come numeratori e accumulatori nelle FOR ... NEXT (variabili di controllo).

C può essere usato per il colore in uso (oppure CT per il colore del testo, CF per il colore del fondo, CB per il colore del bordo).

K$ può essere utilizzato come primo contenitore del carattere entrato con l'istruzione INKEY$.
G$ è il nome del giocatore, P è il suo punteggio parziale, PT il suo punteggio titale.
MG è il numero massimo di giocatori ammesso dal programma, NG è il numero dei giocatori effettivamente in gara ... e così via.
Quando un programmatore ha standardizzato le sue abitudini, può tornare a prendere in considerazione un suo programma anche a mesi di distanza senza aver dubbi sulla sua struttura.

I NUMERI DI LINEA

Se la memoria di cui disponiamo è dell'ordine di pochi kbytes, non possiamo utilizzare tanto facilmente i numeri di linea come indicatori dell'area di programma in cui ci troviamo, perchè abbiamo a disposizione pochi numeri di linea.

In ogni caso però è bene mantenere una spaziatura di 10 fra un numero di linea e quello successivo, e viceversa sistemare delle linee al numero immediatamente successivo solo nel caso che una linea sia stata spezzata in due per questioni di lunghezza, nel qual caso la vicinanza numerica ci evidenzierà lo stretto legame fra le due.

Le istruzioni provvisorie, ossia quelle inserite durante la prova del programma con lo scopo di controllarne lo svolgimento, devon essere scritte su linee dalla numerazione il più possibile anomala, in modo da riconoscerle facilmente e da poterle poi ritrovare ed eliminare con facilità.

Generalmente si tratta di istruzioni del tipo PRINT (vogliamo vedere che valore ha assunto una certa variabile a seguito di un determinato calcolo), del tipo STOP (vogliamo che il programma si arresti in modo da permetterci una serie di verifiche) e così via.

LE SUBROUTINE

Nel corso di un programma possiamo aver bisogno di ripetere più volte, e in situazioni diverse, la stessa operazione.

Per esempio scrivere: "GUARDA, HAI PERSO, RIPROVACI". Questa frase deve essere evidenziata in tutte le occasioni in cui il giocatore non ha azzeccato il risultato, accompagnata da una musichetta e sottolineata da un lampeggio.

Sarebbe sciocco e dispendioso in termini di memoria - nel mondo del computer è questa la moneta più preziosa - ogni volta riscrivere per intero tutta la frase, rieseguire la musichetta ed effettuare il lampeggio. Dobbiamo quindi sistemare questa routine in una zona a parte del programma alla quale si accede da dove si vuole, ritornando al punto di partenza alla fine della routine.

Per far ciò esiste la doppia istruzione **GOSUB ... RETURN**: significa: va alla sub(routine) ... ritorna. Il ritorno è la linea successiva la GOSUB.

```
10 REM PROVA GOSUB
20 INPUT "SCRIVI IL TUO NOME";A$
30 GOSUB 1000
40 NM$=A$
50 INPUT   "SCRIVI IL TUO INDIRIZZO";A$
60 GOSUB 1000
70 IN$=A$
80 INPUT "SCRIVI IL NUMERO DI TELEFONO";A$
90 GOSUB 1000
100 TL$=A$
110 PRINT"ECCO CHE COSA E' STATO REGISTRATO"
120 PRINT NM$,IN$,TL$
130 END
1000 IF LEN(A$)<=10 THEN RETURN
1010 PRINT "NOME TROPPO LUNGO"
1020 A$=LEFT$(A$,10)
1030 PRINT "PROPONGO DI ABBREVIARLO IN:";A$
1040 INPUT "VA BENE:PREMERE 0. ALTRIMENTI NUOVO NOME";B$
1050 IF B$="0" THEN RETURN
1060 A$=B$
1070 GOTO 1000
```

```
RUN
SCRIVI IL TUO NOME? ABCDEFGHILMNOPQRSTUVZ
NOME TROPPO LUNGO
PROPONGO DI ABBREVIARLO IN:ABCDEFGHIL
VA BENE:PREMERE 0. ALTRIMENTI NUOVO NOME? GUSTAVO
SCRIVI IL TUO INDIRIZZO? CASTELSBILENCO
NOME TROPPO LUNGO
PROPONGO DI ABBREVIARLO IN:CASTELSBIL
VA BENE:PREMERE 0. ALTRIMENTI NUOVO NOME? S.SBILENCO
SCRIVI IL NUMERO DI TELEFONO? 02/83456789
NOME TROPPO LUNGO
PROPONGO DI ABBREVIARLO IN:02/8345678
VA BENE:PREMERE 0. ALTRIMENTI NUOVO NOME? MI83456789
ECCO CHE COSA E' STATO REGISTRATO
GUSTAVO       S.SBILENCO      MI83456789
Ok
```

La GOTO significa solo "vai a", e poi di lì non torna più indietro.

La GOSUB, invece è utile in quei casi in cui il corso del programma al verificarsi di certe condizioni deve indirizzarsi in una ben determinata direzione in modo definitivom la GOSUB, viceversa, è utile in quei casi in cui una determinata porzione di programma debba essere accessibile in più occasioni, come si trovasse, in tutte quelle occasioni, proprio sul tronco principale del programma.

Come al solito vediamo un esempio particolare e concreto, applicato cioè in un programma che "gira".

Scopo di questo programma esemplificativo è quello di registrare un nome, un indirizzo e un numero di telefono: tipico programma "agendina", dunque.

Poichè un computer, così come un foglio di carta, ha una larghezza di visualizzazione ben determinata, il nostro programma, o meglio il pezzo di programma che stiamo andando a valutare, fornisce un controllo e un ridimensionamento dei nomi entro 10 caratteri, in modo che la registrazione totale non superi i 30 caratteri.

Dall'osservazione del listato A vediamo che il tronco principale del programma va dalla linea 20 alla linea 130, e precisamente chiede i tre dati interessanti e, alla fine, li pubblica su un'unica riga.

Le tre linee GOSUB rinviano ad una subroutine, sistemata per essere meglio riconosciuta alla linea 1000, in cui si valuta la lunghezza della stringa A$ (linea 1000), se necessario se ne propone l'abbreviazione entro 10 caratteri (linea 1030), dando però all'utente la possibilità di proporre un'altro tipo di abbreviazione (linea 1040) e, in sostanza, si modifica o si conferma il contenuto della stringa A$.

Non a caso si utilizza sempre la variabile A$: finchè non viene definitivamente confermata, infatti, è inutile utilizzarne altre. In altre parole in questo programma potremmo dire che in A$ vi è un nome comune, o addirittura che A$ è una "variabile comune contenente un nome".

Solo dopo l'approvazione, quindi all'uscita dalla subroutine, il contenuto della variabile viene travasato in un'altra variabile, questa volta specifica: NM$ per il nome, IN$ per l'indirizzo, TL$ per il telefono.

Questo è il senso delle linee che seguono le linee GOSUB: infatti l'uscita dalla subroutine riporta alle linee 40, 70 e 100, nelle quali il suddetto travaso avviene.

Ora vediamo meglio come si esce dalla subroutine: si esce con l'istruzione RETURN, che, nel caso di questo programma, è sempre conseguenza di una condizione: infatti sia che il nome proposto sia troppo lungo, sia che quello riproposto ancora ecceda in lunghezza, in entrambi questi casi dalla subroutine non si esce: la GOTO che troviamo alla linea 1070, infatti, sottopone nuovamente a valutazione e controllo la lunghezza della nuova parola riproposta dall'utente.

Notiamo anche che in un solo caso si è utilizzata un'altra variabile, quel B$ che compare alla linea 1050 e che nella linea successiva viene immediatamente travasato in A$: perchè?

Per semplificare al massimo le operazioni, il programmatore ha previsto che la stessa variabile servisse sia per approvare l'A$ proposto dal computer (ossia l'abbreviazione percosidire meccanica), premendo 0, sia per l'eventuale sostituzione di essa con la nuova abbreviazione proposta dall'utente (quella percosidire "umana"). Nel caso che l'utente approvi l'abbreviazione meccanica, allora egli preme il tasto 0: la variabile che segue l'input quindi contiene la stringa di caratteri "0". Se il programmatore avesse utilizzato ancora la variabile A$ ecco che il nome abbreviato sarebbe stato cancellato dalla memoria, sostituito dal nuovo contenuto "0".

Ecco perchè A$ viene lasciato in santa pace con il suo contenuto, mentre la risposta alla domanda viene caricata nella variabile B$.

A questo punto se l'utente anzichè "0" fornisce il nuovo nome, ossia il nuovo contenuto di A$, questo nuovo nome viene caricato anch'esso in B$: ma in questo caso B$ deve essere immediatamente travasato in A$, poichè B$ non contiene solo la risposta negativa (cioè: no, non mi piace l'abbreviazione fatta dal computer, e quindi ne propongo una mia), ma contiene la nuova abbreviazione proposta, che deve essere il nuovo contenuto di A$.

Può sembrare complicato, ma è molto semplice: basta ragionarci un po'.

Certo che, una volta entrato il nuovo contenuto di A$, il programmatore sa di doverlo risottoporre a controllo: non è infatti detto che l'utente abbia immesso una stringa di un giusto numero di caratteri. Ed ecco dunque che alla linea 1070 il programma viene rinviato all'inizio della subroutine.

I PARAMETRI DELLA SUBROUTINE

Come si è visto, questa subroutine "tratta" la variabile A$: se io vi entrassi con un'altra variabile, essa non sarebbe presa in considerazione. Bisogna quindi stare attenti ad entrare in una subroutine con le variabili giuste, ossia con le stesse variabili con cui la routine è predisposta a lavorare.

Molto spesso dunque prima di entrare in una subroutine vi è una linea in cui si "valorizzano" i parametri della subroutine stessa.

Nel nostro caso la valorizzazione del parametro A$ è data dalle stesse linee di INPUT.

Nell'esempio che segue abbiamo aggiunto il parametro L, che è la lunghezza massima consentita dalla subroutine. Mentre nel listato **A** questa lunghezza era fossata sempre in 10, nel listato **B** tale lunghezza può essere variata per ogni volta che si accede alla subroutine stessa, valorizzando opportunamente il parametro L: ciò ha comportato anche la modifica delle linee 1000 e 1020, dove il valore costante 10 è stato sostituito il valore variabile L.

```
25 L=10
55 L=20
85 L=14
1000 IF LEN(A$)<=L THEN RETURN
1020 A$=LEFT$(A$,L)
10 REM PROVA GOSUB
20 INPUT "SCRIVI IL TUO NOME";A$
25 L=10
30 GOSUB 1000
40 NM$=A$
50 INPUT   "SCRIVI IL TUO INDIRIZZO";A$
55 L=20
60 GOSUB 1000
70 IN$=A$
80 INPUT "SCRIVI IL NUMERO DI TELEFONO";A$
85 L=14
90 GOSUB 1000
100 TL$=A$
110 PRINT"ECCO CHE COSA E' STATO REGISTRATO"
120 PRINT NM$,IN$,TL$
130 END
1000 IF LEN(A$)<=L THEN RETURN
1010 PRINT "NOME TROPPO LUNGO"
1020 A$=LEFT$(A$,L)
1030 PRINT "PROPONGO DI ABBREVIARLO IN:";A$
1040 INPUT "VA BENE:PREMERE 0. ALTRIMENTI MUOVO NOME";B$
1050 IF B$="0" THEN RETURN
1060 A$=B$
1070 GOTO 1000
RUN
SCRIVI IL TUO NOME? GIOVANNUZZIELLO
NOME TROPPO LUNGO
PROPONGO DI ABBREVIARLO IN:GIOVANNUZZ
VA BENE:PREMERE 0. ALTRIMENTI MUOVO NOME? GIOVANNI
SCRIVI IL TUO INDIRIZZO? CASTELSBILENCO
SCRIVI IL NUMERO DI TELEFONO? 02/83456789
ECCO CHE COSA E' STATO REGISTRATO
GIOVANNI      CASTELSBILENCO                02/83456789
Ok
```

Nell'esempio il programmatore ha stabilito che un nome non possa essere più lungo di 10 caratteri, 20 caratteri invece sono consentiti all'indirizzo, e 14 caratteri al numero di telefono.

Bene, cari lettori/allievi: la lezione è terminata. Avrebbe dovuto essere di tutto riposo, e invece ... Beh, ma in fondo, avete tutto il resto del mese per riposarvi, no? Vi auguro dunque tantissimi ...

... Bit-Bit

IL MERCATO VIDEOGIOCHI

ACTIVISION per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVATO SU VIDEOGIOCHI
BARNSTORMING	AZIONE	1	4	92.000	
BOXING	SPORT	1-2	2	65.000	
BRIDGE	AZZARDO	1	7	92.000	
CHOPPER COMMAND	GUERRA	1	2	92.000	
DRAGSTER	GUIDA	1-2	2	57.000	
FISHING DERBY	SPORT	1-2	2	65.000	
FREEWAY	AZIONE	1-2	8	77.000	**VG2**
GRAND PRIX	GUIDA	1	4	92.000	
ICE HOCKEY	SPORT	1-2	2	92.000	
KABOOM	AZIONE	1-2	2	77.000	**VG1**
LASER BLAST	SPAZIO	1	4	57.000	
MEGAMANIA	AZIONE	1-2	4	77.000	**VG4**
PITFALL	AZIONE	1	1	92.000	**VG1**
SKIING	SPORT	1-2	10	77.000	
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	**VG4**
STARMASTER	SPAZIO	1	4	92.000	**VG3**
TENNIS	SPORT	1-2	4	77.000	

per INTELLIVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVATO SU VIDEOGIOCHI
PITFALL	AZIONE	1	1	92.000	
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	

APOLLO per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVATO SU VIDEOGIOCHI
FINAL APPROACH	AZIONE			67.000	
GUARDIAN	SPAZIO			67.000	
INFILTRATE	AZIONE	1-2	12	67.000	**VG3**
LOST LUGGAGE	AZIONE	1-2	6	67.000	**VG4**
RACQUETBALL	SPORT	1-2	1	60.000	
SHARK ATTACK	AZIONE	1-2	16	67.000	**VG2**
SPACE CAVERN	SPAZIO	1-2	48	67.000	**VG1**
SPACE CHASE	SPAZIO	1-2	24	60.000	
SKEET SHOOT	SPORT	1-2		60.000	
WABBIT	AZIONE			67.000	

ATARI per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVATO SU VIDEOGIOCHI
3D TIC-TAC-TOE	STRATEGIA	1-2	9	44.840	
ADVENTURE	AVVENTURA	1	3	44.840	**VG1**
AIR-SEA BATTLE	GUERRA	1-2	27	44.840	
ASTEROIDS	SPAZIO	1-2	66	100.300	
BACKGAMMON	AZZARDO	1-2	8	29.500	
BASKETBALL	SPORT	1-2	2	29.500	
BERZERK	AZIONE	1	12	100.300	
BRAIN GAMES	EDUCATIVO	1-2	19	44.840	
BOWLING	SPORT	1-2	6	29.500	
BASIC PROGRAMMING	EDUCATIVO	1		29.500	
BREAKOUT	AZIONE	1-4	12	29.500	
CASINO'	AZZARDO		4	44.840	
CIRCUS	AZIONE	1-2	8	69.620	**VG3**
CODE BREAKER	STRATEGIA	1-2	20	29.500	
COMBAT	GUERRA	2	27	29.500	
CONCENTRATION	EDUCATIVO	1-2	8	44.840	
DEFENDER	SPAZIO	1-2	20	100.300	**VG2**
DODGE'EM	LABIRINTO		3	44.840	
E.T.	AVVENTURA	1	3	113.280	**VG3**
GOLF	SPORT	1-2	1	44.840	
HUMAN CANNONBALL	STRATEGIA	1-2	8	29.500	
HAUNTED HOUSE	AVVENTURA	1	9	69.620	**VG4**
INDY 500	GUIDA	1-2	14	113.280	
MISSILE COMMAND	SPAZIO	1-2	34	69.620	**VG3**
MAZE CRAZE	LABIRINTO	1-2	256	44.840	
MINIATURE GOLF	SPORT	1-2	2	44.840	
MATH GRAND PRIX	EDUCATIVO	2		69.620	
NIGHT DRIVER	GUIDA	1	8	69.620	**VG1**
OTHELLO	STRATEGIA	1-2	4	44.840	
OUTLAW	AZIONE	1-2	16	44.840	
PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	8	100.300	
PELE'S' SOCCER	SPORT	1-2	54	29.500	
SUPER BREAKOUT	AZIONE	1-2	9	69.620	
SKY DIVER	AZIONE	1-2	5	29.500	
SPACE INVADERS	SPAZIO	1-2	112	69.620	
RAIDERS OF THE LOST ARK	AZIONE	1	3	113.280	
EARTHWORLD	AZIONE	1	3	100.300	
SLOT RACERS	GUIDA	2	9	29.500	
STREET RACER	GUIDA	1-4	27	44.840	
SPACE WAR	SPAZIO	1-2	17	44.840	
STAR RAIDERS	SPAZIO	1-2		113.280	
SUPERMAN	AVVENTURA	1	1	29.500	
SURROUND	STRATEGIA	1-2	14	44.840	
VIDEO CHECKERS	STRATEGIA	1-2	19	44.840	
VIDEO CHESS	STRATEGIA	1	8	29.500	
VIDEO OLYMPICS	SPORT	1-4	50	29.500	
VIDEO PINBALL	AZIONE	1-2	4	69.620	
WARLORDS	STRATEGIA	1-4	23	69.620	
VOLLEYBALL	SPORT	2		69.620	
YARS' REVENGE	SPAZIO	1-2	7	69.620	**VG2**
DEMONS TO DIAMONDS	AZIONE			69.620	

DATA AGE per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVATO SU VIDEOGIOCHI
AIRLOCK	AZIONE			41.000	
BERMUDA TRIANGLE	AZIONE			85.000	
BUGS	AZIONE			41.000	
ENCOUNTER L-5	SPAZIO			41.000	
FRANKESTEIN'S MONSTER	AZIONE			85.000	
JOURNEY ESCAPE	AZIONE			85.000	
SSSNAKE	AZIONE			41.000	
WARLOCK	SPAZIO			41.000	
X-MAN	LUCE ROSSA			111.800	

HANIMEX per Hanimex Home Arcade

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVATO SU VIDEOGIOCHI
ALIEN INVADERS	SPAZIO	1	1	51.000	
3D BOWLING	SPORT	1-2	1	51.000	
BRAIN QUIZ	STRATEGIA	1-2	—	43.000	
BREAKWAY	AZIONE	1-2	—	51.000	
CAPTURE	STRATEGIA	1-2	6	43.000	
CRAZY GOBBLER	LABIRINTO	1	1	51.000	**VG2**
CAT TRAX	LABIRINTO	1	—	64.000	
ESCAPE	LABIRINTO	1	—	64.000	
MISSILE WAR	GUERRA	1	1	51.000	
OCEAN BATTLE	GUERRA	2	1	51.000	
ROBOT KILLER	AZIONE	1	28	64.000	**VG3**
SPACE ATTACK	SPAZIO	1	2	64.000	**VG1**
STAR CHESS	STRATEGIA	2	1	51.000	
SPACE MISSION	SPAZIO	1	1	51.000	
SOCCER	SPORT	2	1	51.000	
SPACE RAIDERS	SPAZIO	1	—	64.000	
SPACE SQUADRON	SPAZIO	1	1	64.000	
TANKS A LOT	GUERRA	1	—	64.000	
SPACE VULTURES	SPAZIO			64.000	
JUNGLER	AZIONE			64.000	

IMAGIC per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVATO SU VIDEOGIOCHI
ATLANTIS	SPAZIO	1-2		74.000	
COSMIC ARK	SPAZIO	1-2		74.000	**VG3**
DEMON ATTACK	SPAZIO	1-2		74.000	**VG1**
FIRE FIGHTER	STRATEGIA	1		58.000	**VG2**
RIDDLE OF THE SPHINX	STRATEGIA	1-2		74.000	**VG4**
STAR VOYAGER	SPAZIO	1-2	—	74.000	
TRICK SHOT	SPORT	1-2	—	58.000	
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	—	74.000	

per INTELLIVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVATO SU VIDEOGIOCHI
ATLANTIS	AZIONE	1-2	—	79.000	
BEAUTY AND THE BEST	AZIONE	1-2	—	79.000	**VG4**
DRAGON FIRE	AZIONE	1-2	—	79.000	
DEMON ATTACK	SPAZIO	1-2	—	79.000	
MICROSURGEON	STRATEGIA	1-2	—	79.000	

IL BASIC E LA GESTIONE DEI FILE

Il libro si rivolge in modo particolare a chi già conosce il Basic e desidera poter realizzare programmi che prevedano l'uso di file residenti su disco. Dopo aver preso in esame, utilizzando numerosi esempi pratici, le particolarità del Microsoft, si passa alla descrizione delle istruzioni necessarie ad una corretta gestione dei file su disco, sia ad accesso diretto che sequenziale. Una terza parte del libro è infine interamente dedicata alla esposizione dei metodi pratici per l'uso dei file ad accesso diretto e dei data base.

Cod. 515H **L. 11.000 Pagg. 164**

50 ESERCIZI IN BASIC

Una raccolta completa e progressiva di esercizi riguardanti matematica, gestione, ricerca operativa, gioco e statistica. Ciascun esercizio proposto comporta l'enunciazione e l'analisi del problema, la risoluzione mediante flow-chart e commenti, così come un programma che implementa la soluzione, illustrato da semplici esempi rappresentativi.
Questo metodo mette in grado il lettore di verificare passo passo le sue conoscenze e il livello di apprendimento raggiunto.

Cod. 521A **L. 13.000 Pagg. 208**

75 PROGRAMMI IN BASIC PER IL VOSTRO COMPUTER

Il volume raccoglie ben 75 programmi originali scritti in un Basic generico, utilizzabili, salvo poche e semplici modifiche, sulla maggior parte dei personal computer in commercio, a cassetta come a floppy disk. Per ciascuno, dopo una descrizione introduttiva, viene fornito il listing e un campione di esecuzione. Così come sono, i programmi proposti (tutti verificati), costituiscono un valido ausilio per chiunque debba risolvere problemi di matematica, statistica, finanza o, genericamente, di pratica utilità.

Cod. 551D **L. 12.000 Pagg. 196**

GIOCARE IN BASIC

Nei giochi, il lettore può ritrovare tutte quelle situazioni reali di programmazione che gli saranno indispensabili nella comprensione e realizzazione di qualsiasi applicazione interattiva del proprio computer, anche le più sofisticate. Questo senza annoiarsi, ma entrando da subito all'interno della materia per imparare a comprendere il BASIC, il proprio computer e i computer in genere.

Cod. 522A **L. 20.000 Pagg. 324**

DIVISIONE LIBRI

SCONTO 10% agli abbonati

GIOCARE CON IL BASIC — Richard Mateosian — EDIZIONE ITALIANA

50 ESERCIZI IN BASIC — J. P. Lamoitier — EDIZIONE ITALIANA — GRUPPO EDITORIALE JACKSON — SYBEX

IL BASIC E LA GESTIONE DEI FILE — Metodi Pratici — 1° Volume — EDIZIONE ITALIANA — Jacques Boisgontier — GRUPPO EDITORIALE JACKSON — PSI

CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

Ritagliare (o fotocopiare) e inviare a Gruppo Editoriale Jackson Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

Nome e Cognome ____________________

____

Indirizzo ____________________

____

Cap. __________ Città ____________________

Provincia ____________________

Partita I.V.A. (indispensabile per le aziende) [| | | | | | | | | |] Si richiede l'emissione della fattura ☐

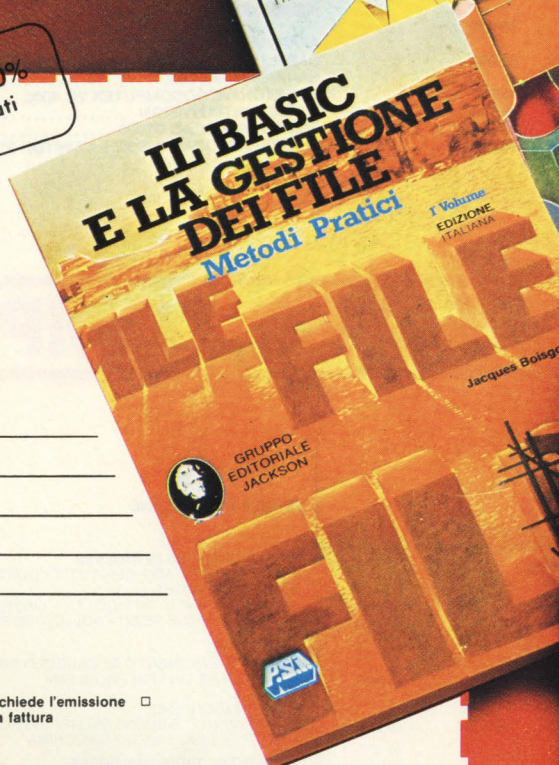
Inviatemi i seguenti libri:

Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità	Codice Libro	Quantità

☐ Pagherò al postino il prezzo indicato + l. 2.000 per contributo fisso spese di spedizione

☐ Allego assegno n° .... di L. ....

Data .... Firma ....

☐ Non Abbonato ☐ Abbonato sconto 10% ☐ L'Elettronica ☐ Elettronica Oggi ☐ Automazione Oggi ☐ Elektor ☐ Informatica Oggi ☐ Computerworld ☐ Bit ☐ Personal Software ☐ Strumenti Musicali ☐ Videogiochi

INTELLIVISION

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVATO SU VIDEOGIOCHI
ARMOR BATTLE	GUERRA	2	4	49.000	
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS	AZIONE	1-2	—	59.000	
AUTO RACING	GUIDA	1-2	5	49.000	
ASTROMASH	SPAZIO	1	1	59.000	VG1
BACKGAMMON	STRATEGIA	1-2	3	49.000	
BASEBALL	SPORT	2	3	49.000	VG3
BASKEBTALL	SPORT	2	4	59.000	VG2
BASKETBALL II	SPORT	2	—	69.000	
BOWLING	SPORT	1-4	20	49.000	
BOXING	SPORT	2	4	59.000	
BURGER TIME	AZIONE	—	—	69.000	
CHESS	STRATEGIA	1-2	—	69.000	
FOOTBALL	SPORT	2	4	29.000	
GOLF	SPORT	1-4	9	49.000	
FROG BOG	AZIONE	1	—	49.000	
HOCKEY	SPORT	2	4	49.000	
HORSE RACING	SPORT	1-6	12	59.000	
LAS VEGAS ROULETTE	AZZARDO	2	4	29.000	
LOCK'N CHASE	AZIONE	—	—	69.000	
NIGHT STALKER	AZIONE	1	—	69.000	
MATH FUN	AZIONE	—	—	29.000	
SHARP SHOT	AZIONE	—	4	29.000	
ROYAL DEALER	STRATEGIA	1	—	49.000	
SEA BATTLE	GUERRA	2	1	49.000	
SKIING	SPORT	1-6	90	59.000	
SNAFU	STRATEGIA	1-2	16	49.000	
SOCCER	SPORT	2	3	59.000	
SHARK!	AZIONE	—	—	49.000	
SPACE ARMADA	SPAZIO	1	2	49.000	
SPACE BATTLE	SPAZIO	1-2	5	59.000	
SPACE HAWK	SPAZIO	1-2		59.000	
STAR STRIKE	SPAZIO	1	6	59.000	VG2
SUB HUNT	GUERRA	1	—	59.000	
TENNIS	SPORT	2	4	59.000	
TRON MAZE A TRON	AZIONE	1-2	—	59.000	VG4
TRON DEADLY DISCS	AZIONE	1	—	59.000	VG4
TRIPLE ACTION	GUIDA	1-2	7	49.000	
UTOPIA	STRATEGIA	1-2	—	69.000	
VECTRON	AZIONE	—	—	69.000	

PHILIPS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVATO SU VIDEOGIOCHI
ALLA CONQUISTA DEL MONDO	TAVOLIERE	1-6	—	75.000	
ATTACCO GALATTICO (UFO)	SPAZIO	1	—	45.000	
APPUNTAMENTO SPAZIALE	STRATEGIA	1-2	3	45.000	
BASEBALL	SPORT	2	1	45.000	
BASKET/BOWLING	SPORT	1-4	3	45.000	
BILIARDO ELETTRONICO	SPORT	2	2	45.000	
BLACK JACK	AZZARDO	1-2	—	45.000	
BATTAGLIE SPAZIALI	SPAZIO	1	—	45.000	
CACCIA AL TESORO	TAVOLIERE	1-6	—	75.000	
CALCIO AMERICANO	SPORT	2	1	45.000	
CANNIBAL	LABIRINTO	1	10	55.000	
CASSETTA MUSICALE	EDUCATIVO	1	—	75.000	
COMBATTENTI DELLA LIBERTA'	SPAZIO	1	—	55.000	VG4
I DUE GENERALI	AZIONE	2	1	45.000	
FLIPPER	AZIONE	1-4	8	45.000	
FORMULA UNO	GUIDA	1-2	3	45.000	
GORILLA	AZIONE	1	40	55.000	
GUERRA AEREO-NAVALE (SUB-CHASE)	GUERRA	2	—	45.000	
GIOCO DEL CALCIO	SPORT	1-2	1	45.000	
GUERRA LASER	SPAZIO	2	—	45.000	
GIOCHI DI MEMORIA/ MATEMATICA	EDUCATIVO	1	—	45.000	
GOLF	SPORT	1-2	1	45.000	
HOCKEY/SOCCER	SPORT	2	2	45.000	
IN FILA PER QUATTRO	STRATEGIA	1	3	55.000	
LABIRINTO/SUPERMIND	LABIRINTO	1	—	45.000	
LOGICA CINESE	STRATEGIA	1	—	45.000	
LAS VEGAS	AZZARDO	1-4	1	45.000	
MOSTRO SPAZIALE	SPAZIO	1	—	45.000	
PALLAVOLO	SPORT	1-2	—	45.000	
PROGRAMMAZIONE DEL COMPUTER	EDUCATIVO	1	—	55.000	
RACCATTAPALLE/TRIS	AZIONE	1-2	—	45.000	
RISCHIA E VINCI	STRATEGIA	2	—	45.000	
SALTIMBANCO	AZIONE	1	—	45.000	
SAMURAI	STRATEGIA	2	—	45.000	
SCI	SPORT	1-2	3	45.000	
IL SEGRETO DEL FARAONE	STRATEGIA	1-2	—	45.000	
SUPER TRINCEA	AZIONE	1-2	2	45.000	
TIRO CON LA CATAPULTA	AZIONE	1-2	—	45.000	
TIRO AL CESTO (PACHINKO)	AZIONE	1-2	—	45.000	
TELEGIOCHI NUMERICI	EDUCATIVO	1-2	—	45.000	
TIRATORE SCELTO	AZIONE	1	—	45.000	
VIDEO MESSAGGI	—	1	—	45.000	
WESTERN	AZIONE	1-2	2	45.000	

TELESYS per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PROVATO SU VIDEOGIOCHI
COSMIC CREEPS	SPAZIO	1	1	70.000	
FAST FOOD	AZIONE	1-2	1	70.000	VG3

BASI

ATARI/VIDEO COMPUTER SYSTEM	Lire 385.000
CABEL/UNIVERSAL GAME COMPUTER	n.p.
HANIMEX/HMG 2650	Lire 275.000
INTERTON/VIDEOCOMPUTER VC 4000	Lire 300.000
MATTEL/INTELLIVISION	Lire 399.000
PHILIPS/VIDEOPAC G7000	Lire 285.000
PHILIPS/VIDEOPAC G7000 + MONITOR 9" b/n	Lire 360.000

SOFTWARE PER COMPUTER

PROGRAMMI PER IL SINCLAIR ZX81

Tutti i programmi sottoelencati sono registrati su cassetta.
Se non è specificata la dicitura "1K", necessitano dell'espansione di memoria.
Sono marcate con asterisco le cassette che possono essere usate anche sullo ZX80 con ROM 8K.

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
*** SEI GIOCHI IN INGLESE (1K)** ORBIT - SNIPER - METEORS - LIFE WOLF PACK - GOLF	cassetta	15.340
GIOCHI EDUCATIVI IN INGLESE MATEMATICA - OPERAZIONI FRAZIONI DIVERSI GRADI DI DIFFICOLTA'	cassetta	15.340
*** SEI GIOCHI IN INGLESE** LUNAR LANDING - TWENTY ONE - COMBAT SUB STRIKE - COBE BREAKER - MAYDAY	cassetta	15.340
*** GIOCHI EDUCATIVI IN INGLESE (1K)** OPERAZIONI ELEMENTARI PER BAMBINI CON QUATTRO GRADI DI DIFFICOLTA'	cassetta	15.340
SCACCHI IN INGLESE SI GIOCA CONTRO IL CALCOLATORE CON DIVERSI GRADI DI DIFFICOLTA'	cassetta	30.680
FANTASY GAMES IN INGLESE GIOCHI DI FANTASIA PER TUTTI I GUSTI	cassetta	30.680
*** GIOCO SCACCHI** QUATTRO LIVELLI DIFFICOLTA' - LIBERTA' DI DISPOSIZIONE PEZZI - SOLUZIONE PROBLEMI	cassetta	30.680
VISIZXCALC POTENTE STRUMENTO DI CALCOLO ADATTO A RISOLVERE DIVERSI PROBLEMI	cassetta	30.680
UNDICI GIOCHI (1K) DIVERTIMENTO E BUONI ESEMPI DI PROGRAMMAZIONE IN BASIC E LINGUAGGIO MACCHINA	cassetta	20.060
LABIRINTO TRIDIMENSIONALE DIVERSI LIVELLI DI DIFFICOLTA' PROGRAMMAZIONE DI ALTO LIVELLO CON GRAFICA OTTIMA	cassetta	20.060
TRE GIOCHI SPECIAL (1K) USATE IL SINCLAIR COME UN ORGANO VEDETE I BATTERI CHE SI RIPRODUCONO	cassetta	20.060
*** SIMULATORE CUBO MAGICO TRIDIMENSIONALE** PER GLI APPASSIONATI DEL CUBO MENO FATICOSO DEL CUBO REALE	cassetta	20.060

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
*** RISOLUTORE CUBO MAGICO** PER RISOLVERE IL CUBO IN POCO PIU' DI UN MINUTO	cassetta	20.060
***DEFENDER** UN PO' DI BRIVIDO CON IL SINCLAIR VELOCITA' ECCEZIONALE	cassetta	20.060
STAR-TREK MISSIONE GALATTICA CON IMPREVISTI ED EMOZIONI. QUATTRO LIVELLI DIFFICOLTA'	cassetta	20.060
CENTIPEDE PROVATE A DISTRUGGERE IL BRUCO CHE SI DIVIDE SE LO COLPITE - BRAVO CHI CI RIESCE!	cassetta	20.060
ASTEROIDI UN BUON PASSATEMPO PER VOI E PER I VOSTRI AMICI	cassetta	20.060
TIRANNOSAURO PER CHI SI ANNOIA COL LABIRINTO - GRAFICA DINAMICA E TERRORE	cassetta	20.060
ZUC GIOCO AFFASCINANTE PER UNO O DUE GIOCATORI NON USATELO TROPPO!	cassetta	20.060
*** SETTE GIOCHI** BIORITMO - 21 - CONTO ALLA ROVESCIA - HAMMURABI - ROULETTE RUSSA - FUGA DAL CASTELLI - METEORITI	cassetta	25.960
*** SETTE GIOCHI** MASTER-MIND - ORBITA - GOLF - BOMBARDAMENTO LANCIA MINE - SOS SOS - CAMMELLO	cassetta	25.960
*** SETTE GIOCHI** ALLUNAGGIO - SLALOM - CACCIA SOTTOMARINA - ALIENI TIRO RAPIDO - ATTACCO MARZIANO - LA GRANDE RAPINA	cassetta	25.960
*** SETTE GIOCHI** SUPER AVVENTURA - SOLITARIO - REVERSE - LABIRINTO ABBATTI IL MURO - GOLF - GIU' DENTRO	cassetta	25.960
*** SETTE GIOCHI** BATTAGLIA NAVALE - BUCHI NERI - ODISSEA - MEMORY ANAGRAMMI - ARMA GIOVIANA - TRENI IN CORSA SU NASTRO	cassetta	25.960
*** AGENDE:** RUBRICA INDIRIZZI ARRICCHITA - ARCHIVIAZIONE NOTIZIE CON POSSIBILITA' RICERCA	cassetta	25.960
*** MATEMATICA E FISICA** FRAZIONI - STATISTICA - TEMPERATURE PROBLEMI - CONVERSIONI DI BASE	cassetta	25.960
*** MATEMATICA, FISICA E VOCABOLARIO** SOMMARE DIVERTENDOSI - LA BILANCIA - CALCOLO DEI VOLUMI MOLTIPLICAZIONI - VOCABOLI	cassetta	25.960
*** TOOL-KIT** STRUMENTO INDISPENSABILE AD OGNI PROGRAMMATORE CHE VOGLIA AFFINARE LE SUE ABILITA'	cassetta	25.960
2 GIOCHI IN ITALIANO (2K) MESSAGGI IN CORSA E BISCIA GIOCO DI ABILITA'	cassetta	20.060
DAMA e TOTOCALCIO DIVERTIMENTO E INVITO ALLA FORTUNA	cassetta	20.060
RUBRICA AGENDA TELEFONICA CONTIENE FINO A 200 INDIRIZZI	cassetta	25.960
3 GIOCHI IN ITALIANO CODICE SEGRETO - BASE ALIENA - UFO	cassetta	20.060
TRATTAMENTO (16K) W.P. ELABORAZIONE TESTI. PER CONSERVARE E STAMPARE NOTIZIE E SCRITTI DI OGNI GENERE	cassetta	25.960
2 GIOCHI IN ITALIANO (16K) AIUTO - BERSAGLIO	cassetta	20.060
3 GIOCHI IN ITALIANO (16K) CANNONATE - TIRO A VOLO - SLALOM	cassetta	20.060
2 GIOCHI IN ITALIANO (16K) GALASSIA - LABIRINTO	cassetta	20.060
2 GIOCHI (16K) SCONTRO - FAR WEST	cassetta	20.060
2 GIOCHI (16K) ROULETTE - PENSACI	cassetta	20.060
MISSILI OSTACOLI (16K) ANCORA DUE DIVERTENTI GIOCHI PER ZX81	cassetta	20.060

PROGRAMMI PER IL TRS-80 COLOR COMPUTER

Tutti i programmi sono in inglese.
Tutti i programmi contrassegnati da asterisco richiedono l'uso di joystick.

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
ROM DIAGNOSTICA CONTROLLO DELLA PERFETTA EFFICIENZA DEL CACOLATORE	cartuccia	46.000
SCACCHI DA ALLENAMENTO, MA ANCHE DA COMBATTIMENTO! **(VG 1)**	cartuccia	106.000
*** QUASAR COMMANDER** RADAR - PILOTA AUTOMATICO - CAMPI DI FORZA DIVERSI LIVELLI DIFFICOLTA'	cartuccia	71.000
*** PINBALL** IL CLASSICO GIOCO DEL FLIPPER ORA ANCHE SUL TELEVISORE - DA 1 A 4 GIOCATORI	cartuccia	71.000
CHECKERS GIOCO DELLA DAMA A DUE LIVELLI DI DIFFICOLTA' PREVEDE LE 3 MOSSE SUCCESSIVE	cartuccia	71.000
*** SUPER BUSTOUT** GIOCO RAPIDO PER 1-4 GIOCATORI - SINGOLO O IN EQUIPE - SFONDATE LE LINEE COL PALLONE	cartuccia	71.000
*** DINO WARS (16K CONSIGLIATI)** DUE GIOCATORI ALLE PRESE CON I DINOSAURI GRAFICA E SONORO REALISTICI	cartuccia	82.500
*** SKILING (16K CONSIGLIATI)** DISCESA SCIISTICA CONTRO IL TEMPO	cartuccia	82.500

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
VISTA CON GLI OCCHI DELLO SCIATORE		
*** COLOR BACKGAMMON** CLASSICO GIOCO DI SOCIETA' - CONTRO IL CLACOLATORE O UN ALTRO AVVERSARIO	cartuccia	71.000
*** SPACE ASSAULT** GLI EXTRATERRESTRI VI INVADONO LO SCHERMO E VI ATTACCANO! - BUONA FORTUNA!	cartuccia	71.000
*** ART GALLERY (16K CONSIGLIATI)** CREATE LA VOSTRA GALLERIA DI QUADRI MODERNI - CONSIGLIATI I JOYSTICK	cartuccia	94.500
*** PROJECT NEBULA** RESPINGETE GLI INVASORI DELLA VOSTRA GALASSIA - 4 LIVELLI - APPASSIONANTE!	cartuccia	106.000
COLOR FILE PICCOLO SISTEMA DI GESTIONE PER TANTI ARCHIVI - SI USA COL REGISTRATORE A CASSETTE	cartuccia	71.000
*** BINGO MATH** INSEGNA LE 4 OPERAZIONI E IL RICONOSCIMENTO DEI NUMERI - 1-2 GIOCATORI	cartuccia	71.000
TYPING TUTOR ESERCIZI BASATI SU LETTERE E PAROLE CONTROLLA VELOCITA' - RIFLESSI - ERRORI	cartuccia	71.000
HANDY MAN CALCOLO DELLE ESATTE NECESSITA' DEL LAVORO DEL BRICOLAGE - MATERIALI - CONSIGLI	cartuccia	71.000
ATOM ADVENTURE PROTEGGI L'ISOLA CON I TRE SOTTOMARINI... ALTA VELOCITA' DI GIOCO.		60.000
PERSONAL FINANCE PROGRAMMA PER LA FINANZA PERSONALE.		106.500
SPECTACULATOR CALCOLO DI PROBLEMI MATEMATICI E GEOMETRICI.		106.500
LEARNING LAB CORSO AUTODIDATTICO DI BASIC.		94.500

PROGRAMMI PER IL VIC 20

RIVER RESCUE (Thorn Emi) TROVATE I TRE ESPLORATORI SPERSI NELLA GIUNGLA, SUPERATE TUTTE LE INSIDIE DEL FIUME E INTASCATE IL PREMIO PER IL LORO SALVATAGGIO. 3 VARIAZIONI, 1-2 GIOCATORI.	**annunciato**
VIC MUSIC COMPOSER (Thorn Emi) VISUALIZZAZIONE DELLE NOTE SULLO SCHERMO: MEZZ'ORA DI MUSICA CON 5K, 4 ORE E MEZZA CON 16K MEMORIZZABILI SU DISCO O CASSETTA	**annunciato**
MUTANT HERD (Thorn Emi) CONTRASTATE UN'ONDATA DI MUTANTI RADIOATTIVI E FAMELICI, RAGGIUNGETE IL CUORE DELLA TERRA PER DISTRUGGERE LE LORO UOVA. 1-2 GIOCATORI.	**annunciato**
FOURTH ENCOUNTER (Thorn Emi) ESERCITI ALIENI A ONDATE CERCANO DI INVADERE IL VOSTRO PIANETA, SEMPRE PIU' TERRIBILI; ALLA FINE, A UN PASSO DALLA VITTORIA, IL DUELLO FINALE CON UNA MASSA DI PROTONI FOSFORESCENTI CHE TENTA DI TOGLIERVI OGNI ENERGIA. 1-2 GIOCATORI.	**annunciato**

PROGRAMMI PER IL VIC-20 CBM

Se non specificato, si intende che i programmi funzionino con la memoria in configurazione base.

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
INVASORI SPAZIALI GRANDE REALISMO - ALTA VELOCITA' NON VI FATE PRENDERE DAL PANICO!	cartuccia	44.000
GARA AUTOMOBILISTICA PROVATE L'EBBREZZA DELLA VELOCITA' E DELLA COMPETIZIONE - 1 o PIU' GIOCATORI **(VG 1)**	cartuccia	44.000
ATTERRAGGIO SU GIOVE ESSERE AL COMANDO DI UNA ASTRONAVE NON È SEMPLICE, MA QUESTO LO IMPARERETE A VOSTRE SPESE	cartuccia	44.000
GIOCO DEL POKER ATTENZIONE! - POTRESTE RESTARE POVERI! QUI NON SI TRATTA DI FORTUNA	cartuccia	44.000
IL FANTASMA DI MEZZANOTTE FUGGITE VIA DALLA CASA INFESTATA DAGLI SPIRITI SE VE NE RIMANE IL TEMPO	cartuccia	44.000
APPLICAZIONI MATEMATICHE UN VALIDO AIUTO TESO AL MIGLIORAMENTO DELLE PROPRIE CAPACITA' DI CALCOLO	cartuccia	44.000
SLOT MACHINE IL CELEBRE GIOCO D'AZZARDO	cartuccia	44.000
AVENGER INTERESSANTE GIOCO DI SIMULAZIONE	cartuccia	44.000
RAT RACE	cartuccia	44.000
MOLE ATTACH	cartuccia	44.000
SCACCHI	cartuccia	44.000
MATHEMATICAL ANALYSIS VIC-GRAF. VALIDO AIUTO NELLO STUDIO DI COMPLICATE EQUAZIONI E FUNZIONI E DEI RELATIVI GRAFICI	cartuccia	112.000
MATHEMATICAL ANALYSIS VIC-STAT. ROM IN LINGUAGGIO ASSEMBLER PER SEMPLIFICARE IL LAVORO CON STATISTICHE E GRAFICI SUL VIDEO. CON UNA SOLA ISTRUZIONE SI OTTENGONO ISTOGRAMMI, DEVIZIONI, STANDARD, VARIANZE ECC.	cartuccia	112.000

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
CREO-LISTA-STAMPA PER REALIZZARE TESTI, LETTERE E CIRCOLARI PERSONALIZZATE	cartuccia	47.000
DAMA (RAM STANDARD) GIOCO DELLA DAMA CONTRO IL CALCOLATORE PER TUTTI, GRANDI E PICCOLI	cartuccia	20.500
THE ALIEN WITH JOYSTICK (6K) PROVATE A CALARVI NEI PANNI DELL'ALIENO!	cartuccia	70.500
AMOK! UN GIOCO DI COMBATTIMENTO E DI VIOLENZA	cartuccia	70.500
THE ALIEN SIETE L'ALIENO E DOVETE SOPRAVVIVERE!	cartuccia	70.500
3-D MAZE TROVATE L'USCITA DAL LABIRINTO TRIDIMENSIONALE! DIVERSI LIVELLI DI DIFFICOLTA'	cartuccia	42.500
ALIEN BLITZ (JOYSTICK OPZIONALE) DISTRUGGETE GLI INVASORI DEL CIELO!	cartuccia	70.500
VICAT GESTIONE DI UN ARCHIVIO SEQUENZIALE SU CASSETTA	cartuccia	70.500
CASSETTA PROGRAMMI DIMOSTRATIVI DIMOSTRA LA POTENZA DEL VIC	cartuccia	18.500
VICALCOLO (RAM-STANDARD) CALCOLI MATEMATICI - INTERESSE COMPOSTO PIANI DI AMMORTAMENTO	cartuccia	47.000
I RAGGI DI MARTE RAGNI, CAVALLETTE ED INSETTI PIAZZANO BOMBE E RAGNATELE MORTALI OVUNQUE.		69.500
WORDCRAFT POTENTE WORD-PROCESSING SU ROM DERIVATO DAL WORD CRAFT 80.		410.000
NUVOLE INFUOCATE NUVOLE D'ACIDO ABITATE DA MUTANTI: DISTRUGGETELI PRIMA DI ESSERE ANNIENTATI. 9 LIVELLI.		69.500
IL GIOCO DEL RINASCIMENTO OTHELLO PER CHI VUOLE STUDIARE STRATEGIE.		69.500
SATELLITI E METEORITI ROCKBLASTER È LA NAVE SPAZIALE IN MISSIONE... OCCHIO AI BUCHI NERI!		69.500
CORSA TRA LE METEORITI VERSO ALDEBARAN METEORE E MISTERIOSI SQUADRONI DI ALIENI.		69.500
BOMBARDAMENTO GALATTICO SU UN PIANETA LONTANO LA VITA DELLA BASE È IN PERICOLO.		69.500
ATTACCO DEI CARRI ARMATI Solo con il tuo carro armato a difenderti dagli attacchi nemici.		69.500
ASTROBLITZ ATTACCATI DA TUTTI I FRONTI IL RADAR SARA' INDISPENSABILE PER DIFENDERVI.		69.500
KOSMIC KAMICAZE ATTACCATO DA STRANI ALIENI RISCHIERETE LA DISTRUZIONE.		26.500
HANGMAN/HANGMAT HANGMAN: INDOVINATE LA PAROLA SEGRETA. HANGMAT: INDOVINATE IL NUMERO SEGRETO.		26.500
GOLF UNA REALISTICA PARTITA A 9 BUCHE. 1-2 GIOCATORI.		26.500
TOMB OF DREWAN ALLA RICERCA DELL'AMULETO DI KARTOS IN UN INTRICATO LABIRINTO. OCCHIO AI MOSTRI!		44.000
BONZO GUIDATE HANS ALLA RICERCA DEI PREZIOSI SACCHETTI.		29.500

PROGRAMMI PER IL TI/44-4A

NOME E DESCRIZIONE	PREZZO VENDITA
MISSIONE IMPOSSIBILE SALVA DALLA DISTRUZIONE IL REATTORE NUCLEARE.	69.500
VOODO CASTLE LIBERA IL CONTE CRISTO DALLA TERRIBILE MALEDIZIONE.	69.500
IL CONTE SCOPRITE CHI SIETE, PERCHÉ VI TROVATE IN TRANSILVANIA E PERCH4 IL POSTINO HA CONSEGNATO UN FLACONE DI SANGUE.	69.500
STRANA ODISSEA NAUFRAGHI SU UN PICCOLO PIANETA... SCOPRI I TESORI.	69.500
CASA DEL MISTERO ESPLORATE LA CASA E TROVATE I PREMI CHE VI SI CELANO.	69.500
PIRAMIDE TRAPPOLA SCOPRITE LA PIRAMIDE SEPOLTA E TROVATENE I TESORI.	69.500
CITTA' FANTASMA INCONTRERETE FANTASMI E TESORI. SUSPENCE.	69.500
VECCHI MA SEMPRE BUONI, GIOCO 1 CINQUE GIOCHI D'AZIONE.	28.500
VECCHI MA SEMPRE BUONI, GIOCO 2 SECONDA SERIE DI GIOCHI D'AZIONE.	28.500
BASIC PER PRINCIPIANTI INTRODUCE AI CONCETTI PER LA PROGRAMMAZIONE.	28.500
SIMULAZIONE DI MERCATO DUE GIOCATORI SI TROVANO IN CONCORRENZA D'AFFARI... TUTTO È POSSIBILE.	28.500
AIUTO ALLA GESTIONE FINANZIARIA PERSONALE PER RISOLVERE I PROBLEMI FINANZIARI DOMESTICI.	28.500
ADVENTURE LAND NELLA FORESTA DI UN MONDO DI FIABE.	69.500
AIUTO ALLA PROGRAMMAZIONE AUSILII PER POTENZIARE IL LINGUAGGIO BASIC TI.	28.500
IMPARATE DA SOLI IL BASIC ESTESO APPRENDETE IL BASIC ESTESO CON QUESTO PROGRAMMA DI INSEGNAMENTO.	28.500
ATTACCO MANOVRATE L'ASTRONAVE PER EVITARE GLI EXTRATERRESTRI.	69.500
VIDEO GIOCHI 1 ANDATE A CACCIA CON IL POT-SHOT, GIOCATE AL BIGLIARDINO CON PINBALL O INTRAPPOLATE L'AVVERSARIO CON DOODLE.	69.500
INVASORI TI IL MONDO VIENE ATTACCATO DA CREATURE PROVENIENTI DALLO SPAZIO.	46.500
VIDEO GIOCHI 2 IL PRIMO È UNA SFIDA DI NOTE MUSICALI, IL SECONDO È UN GIOCO DI DECODIFICAZIONE.	42.500
LABIRINTI DA SEMPLICI DEDALI A SITUAZIONI DI CACCIA AL TOPO.	69.500

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
FILETTO GIOCO DI STRATEGIA VERTICALE, ORIZZONTALE E DIAGONALE.		69.500
CALCIO VERSIONE DEL GIOCO CON CINQUE GIOCATORI PER SQUADRA.		69.500

PROGRAMMI PER SINCLAIR ZX SPECTRUM

NOME	PREZZO
GIOCHI 1	17.000
GIOCHI 2	17.000
GIOCHI 3	17.000
GIOCHI 4	17.000
GIOCHI 5	17.000
PASSATEMPI 1	17.000
PASSATEMPI 2	17.000
BIORITMO	24.000
I CAVALIERI DELLO SPAZIO	17.000
SCACCHI	29.500
SIMULAZIONE DI VOLO	29.500
PLANETOIDI	17.000
ORAZIO È AFFAMATO	24.000
STORIA 1	24.000
GEOGRAFIA 1	24.000
INVENZIONI 1	24.000
MUSICA 1	24.000
LETTERATURA INGLESE 1	24.000
VU-CALC	29.500
VU-FILE	29.500
VU-3 DIMENSIONI	35.500
ADVENTURE A	24.000
ADVENTURE B	24.000
ADVENTURE C	24.000
ADVENTURE D	24.000
REVERSI	29.500
L'HOBBIT	50.000
ARCHIVIO PER COLLEZIONISTI	35.500
ARCHIVIO PER CLUB	35.500
ORAZIO VA A SCIARE	24.000
INVASORI SPETTRALI	11.000
SPETTRI	17.000
EDITOR/ASSEMBLER	20.500
CASSETTA PER PROGRAMMI DIMOSTRATIVI e AUTO TRAINING	48.000

PROGRAMMI PER L'ATARI 400

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
MUSIC COMPOSER (8 K) LA MUSICA SPIEGATA, VISUALIZZATA E COMPUTERIZZATA, MA SALDAMENTE IN MANO ALLA CREATIVITA' DELL'UTENTE	cartuccia	121.000
ENERGY CZAR (16 K) PRENDETE DECISIONI SU PROBLEMI DI IMPORTANZA MONDIALE: ENERGIA, PREZZI, RAZIONAMENTI, INQUINAMENTI.	cassetta	60.000
HANGMAN (8 K) INDOVINATE LA PAROLA PENSATA DAL COMPUTER, OPPURE FINITE IMPICCATO	cassetta	30.000
STATES AND CAPITALS (16 K) STATI E CAPITALI DEGLI U.S.A. PER IMPARARE UN PO' DI GEOGRAFIA DIVERTENDOSI	cassetta	30.000
EUROPEAN COUNTRIES & CAPITALS (16 K) LA GEOGRAFIA EUROPEA A QUIZ	cassetta	30.000
KINGDOM (8 K) L'ECONOMIA DEL VOSTRO REGNO SI BASA SULL'AGRICOLTURA: ELABORATE STRATEGIE ANTI-CARESTIA	cassetta	30.000

PROGRAMMI PER ATOM A CORN

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
ATOM FORTH LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE FORTH ESTREMAMENTE VELOCE, ADATTO AD APPLICAZIONI SCIENTIFICHE ED EDUCATIVE. RICHIEDE 12 Kb RAM	cassetta	29.500
MANUALE FORTH PROGRAMMA DI ELABORAZIONE TESTI FORNITI SU ROM, CHE PERMETTE DI GENERARE E STAMPARE LETTERE E DOCUMENTI. RICHIEDE 1KB DI MEMORIA PER IL PROGRAMMA E 6KB DI AREA VIDEO.	cassetta	17.700
SOFTWARE INTRODUTTIVO QUATTRO CASSETTE CON PROGRAMMI DI: GIOCHI - AUTOISTRUZIONE ALL'USO DELL'ATOM - CALCOLO FINANZIARIO - RUBRICA TELEFONICA - RICHIEDE 3KB DI MEMORIA	cassetta	53.454
ATOM BUSINESS 11 PROGRAMMI DEDICATI ALLA AMPIA GAMMA DI APPLICAZIONI DI CALCOLO E GRAFICA FINANZIARIA.	cassetta	22.066
MANUALE ATOM BUSINESS MANUALE DI ISTRUZIONE ALL'USO DI PROGRAMMI ATOM BUSINESS.	cassetta	20.532
ATOM CALC FAMOSO SISTEMA DI CALCOLO MULTIRELAZIONALE UTILE NELLA PIANIFICAZIONE, NEL BUDGETING E NEL CALCOLO DI SIMULAZIONE IN GENERALE.	cassetta	100.182
ATOM SYNTHESISER TRASFORMA ATOM IN UN SINTETIZZATORE MUSICALE	cassetta	35.400

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
PROGRAMMABILE, CON VISUALIZZAZIONE DELLE NOTE SU VIDEO IN ALTA RISOLUZIONE. È FORNITO COMPLETO DI ESEMPI MUSICALI. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA E 6KB VIDEO.		
ATOM LIFE UNA DELLE PIU' VELOCI VERSIONI DI LIFE (I CICLI DELLA VITA) DISPONIBILE SU MICROCOMPUTER. UN ESERCIZIO DI ANALISI DELLA DISTRIBUZIONE MOLECOLARE. MEMORIA RICHIESTA 5KB PROGRAMMA E DA 1 A 6KB DI AREA VIDEO.	casetta	35.400
DESK DIARY COMPRENDE DUE PROGRAMMI DI GESTIONE INDIRIZZI E DIARIO DELLE ATTIVITA'. MEMORIA RICHIESTA: 5Kb PROGRAMMA E 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
ATOM DATA BASE GESTIONI ARCHIVI DI INFORMAZIONI DA MEMORIZZARE SU CASSETTE O DISCHI. MEMORIA: 5KB PROGRAMMA E 1KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
PROGRAMMI DI UTILITA' N. 1 DISASSEMBLER, SISTEMA OPERATIVO CASSETTE VELOCIZZATO E RINUMERAZIONE AUTOMATICA DI ISTRUZIONI BASIC. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
GENERATORE SOFTWARE DI CARATTERI PERMETTE DI GENERARE NUOVI TIPI DI CARATTERI: MAIUSCOLE, MINUSCOLE, SIMBOLI MATEMATICI. ECC.	cassetta	35.400
PEEKO COMPUTER PROGRAMMA CHE SIMULA IL FUNZIONAMENTO DI UN MICROPROCESSORE, UTILE PER L'INSEGNAMENTO DEI CONCETTI BASILARI DELLA PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO NATIVO. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 1KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
MATEMATICA 1 RACCOLTA DI 3 PROGRAMMI: PLOT: UN SERSATILE PROGRAMMA DI VISUALIZZAZIONE DELLE FUNZIONI MATEMATICHE DESIDERATE. SIMULTANEOUS: PERMETTE DI RISOLVERE EQUAZIONI CON COEFFICIENTI INTERI E REALI USANDO VELOCI TECNICHE DI GAUSS. REGRESSION: CALCOLA LA MIGLIORE LINEA DI APPROSSIMAZIONE AD UN INSIEME DI PUNTI FORNENDO LA RELATIVA EQUAZIONE. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
MATEMATICA 2 PROGRAMMA DI CALCOLO ALGEBRICO: SEMPLIFICA POLINOMI, ESPANDE E SEMPLIFICA ESPRESSIONI, ANCHE TRIGONOMETRICHE E PERMETTE TRASFORMATE DI FOURIER. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 1KB AREA VIDEO. È NECESSARIA LA ROM FP.	cassetta	35.400
ATOM WORD TUTOR UN SEMPLICE MA UTILE ESERCIZIO LINGUISTICO PER STUDENTI DI LINGUA INGLESE. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
MATEMATICA 2 PROGRAMMA DI CALCOLO ALGEBRICO: SEMPLIFICA POLINOMI, ESPANDE E SEMPLIFICA ESPRESSIONI, CHE TRIGONOMETRICHE E PERMETTE TRASFORMATE DI FOURIER. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 1KB AREA VIDEO. È NECESSARIA LA ROMA FP.	cassetta	35.400
ATOM WORD TUTOR UN SEMPLICE MA UTILE ESERCIZIO LINGUISTICO PER STUDENTI DI LINGUA INGLESE. MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400

NOME E DESCRIZIONE	SUPPORTO	PREZZO VENDITA
GAME 1 RACCOLTA DI TRE GIOCHI: **ASTEROIDS**, **BREAKOUT** E **SOTTOMARINO**. MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
GAME 2 RACCOLTA DI TRE GIOCHI: **DOGFIGHT** (VERSIONE DI GUERRA STELLARE FRA DUE GIOCATORI), **MASTERMIND** E **ZOMBIE**. MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
GAME 3 **RAT TRAP** (ABILITA' GUIDA). **LUNAR LANDER** (ATTERRAGGIO LUNARE). **BLACK BOX** (INDIVIDUARE OGGETTI INVIDIBILI). MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 5KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
GAME 4 **STAR TREK** (ODISSEA SPAZIALE). **FOUR ROW** (GIOCO D'ASTUZIA PER BATTERE IL COMPUTER). **SPACE ATTACK** (ATTACCO SPAZIALE). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
GAME 5 **WUMPUS** (ABILITA' E ASTUZIA NEL COLPIRE IL DRAGO PRIMA DI ESSERE MANGIATI). **REVERSI** (IL POPOLARE GIOCO CONOSCIUTO CON IL NOME OTHELLO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
GAME 6 **DODGEMS** (CORSA PER LA SALVEZZA). **SIMON** (TEST DI ATTITUDINE A MEMORIZZARE). **AMOEBA** (COMPETIZIONE FRA DISEGNATORI). MEMORIA RICHIESTA: 4KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
GAME 7 **LIFE FORMS** (GLI ALIENI INVADONO L'ASTRONAVE, PER SOPRAVVIVERE È NECESSARIO SCOPRIRLI E DISTRUGGERLI). **BALLISTICS** (GUERRA DI ARTIGLIERIA). **SNAKE** (ABILITA' E DESTREZZA). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
GAME 8 **STARGAT** (INVASIONE DI ALIENI). **GO-MOKU** (TRADIZIONALE GIOCO GIAPPONESE DI RIFLESSIONE E DESTREZZA). **ROBOTS** (AVVINCENTE BATTAGLIA CONTRO I ROBOTS IN RIVOLTA). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	135.400
GAME 9 **SNAPPER** (FUGA NEL PERICOLOSO LABIRINTO OVE SI ANNIDANO ESSERI MOSTRUOSI). **MINOTAUR** (DALLA MITOLOGIA IL GIOCO DA BRIVIDO E PAURA DEL MINOTAURO). **BABIES** (GIOCO DI ABILITA' PER SALVARE CON IL TELONE I BAMBINI CHE CADONO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	135.400
GAME 10 RACCOLTA DI 10 PROGRAMMI DI GIOCHI PER LA VERSIONE MINIMA DELL'ATOM 8+2: **BREACKOUT - HESTIC - MASTERMIND - SKI-RUN - SNAKE - TRACK - SIMON - SQUASH - MOON - BOMBS-AWAY.**	cassetta	35.400
GAME 11 **MISSILE BASE** (DIFESA DA ATTACCO NUCLEARE) - **SNOOKER** (FAMOSO GIOCO A BIGLIARDO CHIAMATO CARAMBOLA). **DOMINOES** (GIOCO DELLE CARTE CHIAMATO DOMINO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
ATOM ADVENTURE **DUNGEON** (CACCIA AL TESORO). **HOUSE** (AVVENTURE NELLA CASA DEL TESORO). **INTERGALACTIC** (AVVENTURE NELLO SPAZIO INSIDIOSO). MEMORIA RICHIESTA: 5KB PROGRAMMA, 6KB AREA VIDEO.	cassetta	35.400
ATOM CHESS GIOCO DEGLI SCACCHI. MEMORIA RICHIESTA: 5K PROGRAMMA, 6K AREA VIDEO.	cassetta	35.400

ACTIVISION - MIWA Trading s.r.l. - Ufficio Commerciale - Via Bragadino, 3 - 20144 MILANO; APOLLO - I.T.P. - Viale Milano Fiori - 1ma Strada, Palazzo F2 - 20090 Assago (MI); ATARI - MELCHIONI - Via Colletta, 37 - 20135 MILANO; HANIMEX - G.B.C. - Viale Matteotti, 66 - 20092 Cinisello Balsamo (MI); IMAGIC - AUDIST - Via Castelbargo, 2 - 20136 MILANO; INTELLIVISION - MATTEL ELECTRONICS - Via Vittorio Veneto, 28040 Oleggio Castello (NO); PHILIPS - PHILIPS - Piazza IV Novembre, 3 - 20124 MILANO; SPECTRAVISION - G.B.C. - Viale Matteotti, 66 - 20092 Cinisello Balsamo (MI).

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU' MERCATINO DELL'USATO

VENDO ZX81, nuovo con alimentatore, cavi, manuale in inglese e italiano e una cassetta con 6 giochi L. 180.000. Traduttore parlante Texas nuovissimo, con manuale, alimentatore, custodia in pelle coredato di scheda che parla in inglese, italiano, svedese, olandese, tedesco + scheda parlante in spagnolo, in omaggio a L. 170.000. Inoltre vendo 4 cassette Intellivision: **Snafu, Astromash, Space Battle, Star Strike** a L. 100.000. Giorgio - Tel. 0735/60390 (13-14/20-21).

COMPRO/CAMBIO/VENDO software per ZX81 (Sinclair). Cerco giochi di simulazione o strategici e Grand Prix ben fatto. (Listati o registrati), pago massimo L. 5.000 (per i migliori). Si annuncia la formazione del "Sinclair New Club", per scambio software o altro. Per maggiori informazioni scrivimi o telefonami. Gentili Gianpaolo - Via Turati, 10 - 10024 Moncalieri (TO) - Tel. 011/6407195 (pomeriggio tardo).

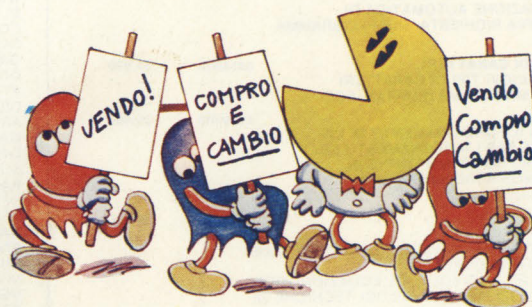
COMPRO cassetta Atari VCS **Adventure** L. 30.000 oppure cambio con altra cassetta. **VENDO** cassette Atari VCS **Hunt and Score, Golf, Stot Race, Air Sea Battle, Bowling, Superman** tutte a L. 35.000. Chiedere di Luca Tisato o Alessandro Ciotti - V.le Stazione 31/1 - Pontelongo (PA) - Tel. 049/583119 o 583060 (ore pomeridiane).

VENDO Space Cavern (Apollo), **Fire Fighter** (Imagic), **Star Vojager** (Imagic), **Guerra Laser** (Philips), **Labirinto** (Philips), **Battaglie Spaziali** (Philips), **Flipper** (Philips). Telefonare a Paolo allo 02/8855 Interno 4447 (ore 9-17).

VENDO/CAMBIO giochi per il videogame di elettronica (Mesaton) ad esempio: Invaders, Dama, Caccia al tesoro, Calcio, ecc. Per informazioni ed elenco completo telefonare allo 02/270759 (ore 20,30).

COMPRO cassette Intellivision Tron **2 Maze-a-Tron-Venture** della Coleco, **Smurf** sempre della Coleco/Ifmagic Dragon Fire. **VENDO** cassetta Atari **Braim Games** con tastiere e video Pingbal. Manlio Carli - V.le Beethoven, 52 - Roma - Tel. 06/5920753.

COMPRO cassette Intellivision (specialmente ultimi arrivi: **Lock'n Chase, Sub-Hunt, Frog Bog**) o compatibili Intellivision (Activision: **Pitfall, Grand-Prix**). Gianni Vita - Via del Carrista, 1 - 37121 Verona - Tel. 045/21393 (ore 15-16).

VENDO Base Atari più le seguenti cassette: Pitfall, Tennis Activision, Golf, Casino, Scacchi, Air sea Battle, Pele's, Soccer e il nuovo E.T. a L. 550.000. Il tutto molto in ordine. Telefonare allo 039/360330 (ore pasti).

VENDO VCS Atari con 7 cassette (Combat. Asteroids, Haunted House, Break Out, Back Gammon, Defender, Pac Man). Perfettamente funzionante comperato febbraio 1982 L. 550.000. Alberto Carati - Via C. Battisti, 16 - 20099 Sesto S. G. (MI) - Tel. 02/2429410 (19,30-21,30).

COMPRO cartuccia **defender Atari VCS** per L. 20.000. **VENDO** cartuccia **Basic Programming Atari VCS** per L. 55.000. Raffaele Albergati - Via Sardegna, 61 - 20100 Milano - Tel. 02/4690077 (dalle 14,30 in poi).

VENDO Videopac Computer G-7000 Philips, due mesi di vita. Quattro cassette giochi Philips (n. 1-20-34-38). Tutto a L. 320.000. Consolle L. 220.000. Cassette L. 30.000 l'una. Stefano - Tel. 045/561619 (ore pasti).

VENDO Sinclair ZX81 + espansione 16 k RAM + alimentatore e cavetti + manuali italiano e inglese + cassette programmi, come nuovo a L. 350.000. Fornari Giov. Battista - Via Villoresi, 8 - 20099 Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 02/2474960 (ore pasti).

COMPRO Intellivision cassetta **Lock'n Chose** oppure cambio con Boxing o Hockey. **VENDO Boxing, Hockey** Intellivision a L. 30.000 cad. Poker and Black-Jack L. 20.000. Filippo Pirro - Via Ximenes, 8 - Roma - Tel. 06/872352 (ore 14-15/18-21).

COMPRO Base Intellivision possibilmente senza cartucce (ma non è indispensabile) max. L. 200.000 in buono stato preferibilmente in regione. Castoldi Piero - Via Pomposa, 42 - 44100 Ferrara - Tel. 0532/63254 (ore 14-15 feriali).

COMPRO Video cassetta Intellivision **Armor Battle** per L. 25.000. **VENDO** cassetta **Las Vegas** Poker e **Black Jack** della Mattel Intellivision L. 18.000 quasi nuova. Telefonare a Piergiorgio allo 045/642779 (ore pasti).

VENDO/CAMBIO cartucce Intellivision **Astromash, Soccer, Basketball, Triple Action** con: Boxing, Tennis, Star Strike, Space Battle ed altre. Boccardi Diego - Via Dante, 102 - 74100 Taranto.

VENDO Computer ZX80, 8 k ROM, 16 k RAM originale Sinclair + circuito per avere lo slow ± cavi + alimentat. + schema + 4 manuali Basic x Sinclair e listati giochi. Il tutto a L. 200.000 non trattabili. Pieangelo - Tel. 039/29412 (ore pasti).

COMPRO cassette **Basket, Frog Bog, Lock'n chase, Auto Racing, Winter, Omimpios, Shark Shark** dell'Intellivision a prezzo da concordare secondo l'usura della cassetta. **VENDO** a L. 25.000 cassetta Intellivision **Poker** e **Blackjack**; a L. 30.000 cassetta **Star Strike** oppure le cambio. Telefonare ad Andrea o Fabrio Fabbri allo 0543/65093 (ore 12-14/19-20).

COMPRO/CAMBIO con videogioco **Soundic** e 5 cartucce un videogioco Intellivision conguagliando o pagando L. 250.000. **VENDO** a L. 100.000 Videogioco Soundic Programmabile serie PC colori e cartucce **Supersportic** (10 giochi) **Car Race, Superb-Wipeout** (6 giochi), **Shooting Gallery** (con fucile), **Motocyclette**. Ugo Santomauro - V.le Colli Aminei, 491 - 80131 Napoli - Tel. 081/7434263 (dopo le ore 20).

VENDO VCS Atari con 10 cassette (Combat, Slot Racer, Video Olimpics, Super Brekout, Street Racer, Night driver, Space jInvaders, Pac Man, Video Checkers, Pitfall per Atari) a L. 600.000 (listino L. 964.000) o cambio per Vic-20. G. Franco Posterli - Via L. Ariosto, 123 - 20099 Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 02/2480163 (ore serali).

VENDO Imagic **Riddle of the Sphinx** - Atari L. 65.000, **Space War-Atabi** L. 30.000. Tel. 081/372418 (ore pasti).

COMPRO videocassetta Atari **Pac-Man, Demon Attack** dell'Imagic e **Pitfall** dell'Activision a prezzo da concordare. Tel. 0442/85287.

COMPRO cassetta Intellivision **Boxing**. **VENDO** cassetta Intellivision **Football** a L. 35.000 e cassetta Imagic per Intellivision **Demon Attack** a L. 70.000. Riccardo - Tel. 06/626107 (ore pasti).

COMPRO Intellivision **Lock'n' chase, Tennis**. **VENDO** Intellivision **Sea Battle, Auto Racing**. Gian Luigi Balbi - Via E. Massone, 2/21 - 16131 Genova - Tel. 010/396640 (segret. tel.).

COMPRO videogioco **Intellivision**. Prezzo da concordardi, possibilmente in ottime condizioni. Tel. 0823/918001 (ore 20-22,30 da martedì a sabato - 15-22,30 il lunedì).

CERCO cassette del sistema Intellivision della Mattel: **Sea Battle, Lock n' chase, Pitfall** (Activision). **VENDO** le seguenti cassette del sistema Intellivision della Mattel: **Astromash, Armor Battle, Baseball, Star Strike**. Prezzi da concordare. Luca - Via Novelli, 10 - 035/224081 (matedì-mercoledì 17/18).

VENDO per Atari 1 cassetta Imagic **Fire fighter**, Cassette Atari **Champion Ship Soccer, Space War, Combat**. Prezzo trattabile. Ugolini Alessandro - Genova - Tel. 010/308233 (ore pasti).

COMPRO cartucce di giochi, oppure cassette o listati per il computer **TI 99/4A** a prezzo da concordare (non più di 1/2 del loro costo originale). Taddeucci Davide - Via Gioberti, 11 - Rosignano Solvay (LI) - Tel. 0586/763606 (ore 14-22).

VENDO a L. 20.000 le seguenti cassette Atari: **Maze Craze, Video Olympics, 3D Tic-Tac-Toe, Street Racer, Video Pimball** e a L. 35.000 queste altre: **Asteroids, Video Chess. CAMBIO** con altre cassette compatibili. Innocenti Leonardo - Via Puccinelli, 13 - 50018 Scandicci (FI).

VENDO/CAMBIO per Vic 20 le seguenti cassette VCS Atari: **Basic Programming, Dodge'Em, Haunted House, Adventure, Superman**. Telefonare a Piero ore pasti e serali allo 02/2138370.

COMPRO Base Intellivision L. 100.000 e cassette: **Calcio, Ski, Basket, Space Hawk,** L. 15.000 cad. **Base Atari** L. 100.000 e cassette: Adventure, Pac-Man, L. 15.000 cad. Castellone Sergio - Via B. Cairoli, 42 - 80141 Napoli - Tel. 081/229961 (lunedì-venerdì dalle ore 20 alle 21).

VENDO microcalcolatore **Chess Champion MK 1** 6 livelli di abilità. Soluzioni problemi. Tutte le mosse del gioco sono impostabili. Usato pochissimo, come nuovo L. 100.000. Giulio Piovene - Tel. 049/656153 (ore pasti).

VENDO cassetta **Defender dell'Atari**, in perfette condizioni ed usata quasi mai. Dato che il prezzo di listino è 90.200 lire ed ho assolutamente bisogno di questi soldi, e non è una balla, vorrei venderla sulle 60.000 lire. Sono pronto anche a scambiarla o con Pitfall (Activision) o con Sking (Activision), Tennis (Activision) con Superman (Atari), Night Driver (Atari), Stampade (Activision), Pac-Man (Atari). Telefonare a Tony allo 02/5485345 (ore 13,30-15,30/19,30-23.00).

VENDO/CAMBIO videogioco Activision **Pitfall** compatibile con Atari a L. 70.000 o cambio con **Pac-Man** Atari. Luca Baldisseri - Via Giardini, 13 - Modena.

VENDO 3 cassette del videogioco Philips **Videopac G7000** (Gran Prix, Labirinto, Tiro al bersaglio) al prezzo di 2. Tel. 010/796425 (dalle ore 13).

VENDO VCS Atari ottimo stato a L. 230.000. Telefonare ore pasti allo 0422/260266.

COMPRO/CAMBIO programmi per VIC 20. **VENDO** programmi su cassetta per il VIC20. Massima serietà, prezzi bassi. Richiedere lista gratuita. Vendo inoltre: **Computer Scacchi, Chess MK1** sei livelli di difficoltà a L. 50.000. **Polaroid Instant** Mod. EE33 a L. 15.000 (causa doppione). Il tutto in ottimo stato. Mascali Giuseppe - Via R. Margherita, 573 - 980285 Teresa Riva (ME).

COMPRO consolle Atari VCS, pago al massimo L. 120.000. Solo perfettamente funzionante, possibilmente con cassette. Via Udine, 101 - Volpiano (TO) - Tel. 011/9881901 (ore pasti).

VENDO Pitfall dell'Activision, nuovo a L. 50.000, **Kaboom** sempre dell'Activision, di due settimane, a L. 35.000 entrambi compatibili Atari. Panìco Paolo - Via Pietro Micca, 14 - Biella (VC) - Tel. 015/287667 (pomeriggio).

COMPRO Activision **Pitfall** compatibile con Intellivision (massima offerta L. 60.000). **VENDO** Mattel Intellivision: **Star Strike** L. 25.000, **Poker-Black Jack** L. 25.000, **Sea Battle** L. 30.000. Luca Malinconica - Via Cassia 1004 - Roma - Tel. 06/3664706 (ore 16-20 tutti i giorni).

CAMBIO 145 giornalini, di cui 116 TEX, 7 COM. MARK, 7 KEN PARKER, 5 MISTER NO, 4 PICCOLO RANGER, 2 ZAGOR, JUDAS e AKIM + 2 PUZZLE da 1000 e 2000 pezzi. Il tutto ha un valore di circa L. 140.000. Tutto questo vorrei cambiarlo con un qualsiasi videogioco a cassetta, meglio se Atari o Philips, con una cassetta di qualsiasi tipo. Teleonare allo 0836/22114 dalle ore 14 alle 17. Oppure scrivere a: Culiersi Stefano - Via L. Da Vinci, 17 - 73024 Maglie (LE).

VENDO VCS + comandi a leva, comandi a volante + tastiere + 14 cassette (**Pac Man**, 2 **Basic Programming, Back Gammon, Adventure, Basket Ball, Circus Atari, Dodge EM, Human Cambal, Missile Command, Night Driver, Sky Diver, Street Racers, Combat**). Valore L. 1.600.000, cedo tutto a L. 800.000. Telefonare a Marco allo 02/482578.

VENDO computer ZX81 32 K RAM completo di cavetti alimentatore e manuale in italiano + 3 cassette di giochi (Defender-Scacchi-Star Trek) + registratore per memoria di massa + videogioco a cassette Cabel/universal game computer con 4 cartucce a L. 500.000 o cambio con VCS Atari o Intellivision (provvisti di almeno 2 cassette). Telefonare ore pomeridiane e chiedere di Enzo (tratto solo con Milano). Tel. 02/8351523 - Via Conchetta, 2 - Milano.

CAMBIO cassetta **Star Strike** dell'Intellivision (acquistata per Natale '82) con **basketball** (Intellivision) o **Auto Racing** (Intellivision) o **Demon Attack** (Imagic per Intellivision). Graldi - Via Rompenoli, 38 - 40137 Bologna.

VENDO le seguenti cartucce Intellivision **Poker & Blackjack, Snafu, Armor Battle, Bowling, Basketball, Baseball**. Tutte come nuove a L. 25.000 (trattabili). Vignoli Giancarlo-/Gianni - Via Preda, 2 - Milano - Tel. 02/8493723 (dopo le ore 18).

VENDO videogiochi **RE-EL** completo con due cassette: **Roadrace** e **Breakthrough**. Il prezzo è di L. 150.000. È nuovissimo, è stato comprato il 30/1/83. Scrivere a: Donato Argentieri - Via G. Mazzini, 170 - 7410 Taranto.

COMPRO cassette dei videogiochi dell'**Home computer VIC 20**. Edward Duval - Via delle Mimose, 9 - 17012 Albissola Mare (SV) - Tel. 019/46004 (ore pasti).

VENDO VCS Atari in perfette condizioni completo di imballo e 6 comandi + 7 cassette (**Pac Man, Indy 500, Othello, Space War, Surround, Golf, Combat**). Valore commerciale L. 800.000 a L. 420.000 trattabili. Giulieri Vittorio - Via dei Grimani, 16 - Milano - Tel. 02/421549 (ore pasti).

VENDO cassetta **Star Srike** (L. 20.000 - Mattel/Intellivision). **CAMBIO** cassetta **Star Strike** possibilmente con cassetta **Skiing**, (sempre della Mattel/Intellivision). Chiedere di Nicolò - V.le III[a] Armata, 20 - Trieste - Tel. 040/790931 (ore pasti).

COMPRO/CAMBIO cassetta Imagic **Demon Attack**, versione per Intellivision, con un'altra qualunque della Imagic, sempre per Intellivision: **Swords & Serpents, Atlantis, Beauty & the Beat, Microsurgena,** oppure con **Pitfall** (per Intellivision), o con una delle cassette **Colecovision** (sempre versione Intellivision). Wainer Pivetti - Via Ronzoni, 20 - 42010 Massenzatico (RE) - Tel. 0522/50261 (ore pasti).

COMPRO Intellivision ottimo stato. Prezzo da concordare. Scrivere a Paolo Vialardi - Via Garibaldi, 77 - 13069 Vigliano B.se (VC).

COMPRO/SCAMBIO cassette per Intelevision (anche Imagic). Bolletti Alberto - Via I. Vivanti, 161 - 00144 Roma - Tel. 06/5982313.

VENDO videogioco **Hanimex** con due cartucce spaziali a L. 250.000. Nuovissimo. Massimo Talini - Casale Valle, 6 - Asciano (PI).

VENDO/CAMBIO con altre cassette per Atari le seguenti cassette: **Superman, Haunted House, Golf** (Atari) e **Laser Blast** (Activision) a L. 45.000 l'una. Tel. 010/301516 (ore pomeridiane).

VENDO Indy 500/Atari L. 40.000, **Star Raiders**/Atari L. 60.000, **Space War/A, Soccer/A, Basketball/A, Slot Ragers/A, Warlords/A** L. 30.000 cad. Telefonare allo 011/6069679 (ore ufficio 9-12/14-18.

VENDO/CAMBIO cassette Atari **Combat** e **Night Driver**. antonio Ciarlo - via Bolognese, 67 - Firenze - Tel. 055/486025 (ore pasti).

VENDO Atari VCS in ottimo stato completo di due cassette: **Space Invaders** e **Combat.** Scrivere o telefonare a: Forgione Raffaele - Via Barletta, 87 - 10136 Torino - Tel. 011/365694 (dalle ore 18).

VENDO gioco **Hand-Held, Space Invaders** della Entex + **Auto** radiocomandata RE-EL-45. Il tutto a L. 70.000 (non trattabili). Lupo Sergio - Via Praciosa, 4 - Moncalieri (TO).

CAMBIO cassette Atari: **Space Invaders** e **Space War** con **Defender e Breakout**. Chiedere di Enrico - Tel. 095/336266 (CT) (dalle 16,30 alle 19).

VENDO computer **Sinclair ZX81** nuovissimo con trasformatore, libro inglese e italiano e cassette originali e non originali su richiesta. Tel. 02/397045 (pomeriggio e sera).

COMPRO cassette per sistema Intellivision a buon prezzo ed il **N. 1** di **Videogiochi** a L. 4.000. Chiedere di Luciano - Tel. 02/6125641 (ore di ufficio).

VENDO a L. 25.000 cassetta **Poker Blackjack** per Intellivision; a L. 30.000 cassetta **Space Armada** per Intellivision. Antonio - 02/2820227 (dopo le ore 19).

COMPRO cassetta Parker per l'Atari VCS **Frogger** sulle 75.000 lire in su. **VENDO** cassetta Atari VCS **Space Invaders**, 112 varianti a L. 50.000 nuovo di 2 settimane, causa doppio regalo, completo di istruzioni. Marco Morabito - Via Montecatini, 15 - Milano - Tel. 02/4222837 (ore pasti).

COMPRO cassette Intellivision: **Snafu, Astromash, Space Armada, Space Battle** che siano in buono stato compresa la scatola, libretto istruzioni e mascherina direzionale a L. 25.000 cad. Franco Torrese - Via Barelli, 5 - Milano - Tel. 02/4073004 (ore 20,30-21,30).

VENDO Intellivision **Sea Battle** a L. 25.000 usato pochissimo, **Las Vegas Poker** e **Blackjack** Intellivision a L. 25.000, oppure scambio con **Boxing**. Via Don Gnocchi, 33 - Milano - Tel. 02/4073749 (ore 20 in poi).

VENDO/CAMBIO con cassetta Intellivision **Tastiere Atari** L. 35.000. De Rossi Claudio - Via I. Vivanti, 18 - Roma - Tel. 06/5980757 (ore 19-21).

COMPRO/CAMBIO cassetta Intellivision: **Armor Battle**, come nuova, con altre cassette Intellivision, purchè in ottimo stato, o Imagic, Activision per l'Intellivision. Alessio Del Sorbo - Via Val di Lima, 54 - 55022 Bagni di Lucca Villa (LU).

VENDO Videopac computer Philips G7000 come nuovo completo di 9 cassette, tutto a L. 300.000, oppure scambio con Sinclair ZX81 in buono stato. Chiedere di Mauro. Tel. 0422/22170 (ore pasti).

VENDO/CAMBIO (Intellivision) cassette **Tennis, Poker & Blackjack** con due delle seguenti: **Star Strike, Boxing, Auto Racing, Astromash**. Possibilmente provincia di Genova. Chiedere di Bruno - Tel. 0185/76648 (13,30-16/20-21,30).

VENDO/CAMBIO cassette Intellivision **Star Strike, Space Battle, Checkers** tutte perfettamente funzionanti. Armando Inlo - C.so V. Emanuele, 48 - Salerno - Tel. 089/231962 (14-15/21-22).

VENDO Atari VCS nuovo (3 mesi, garanzia da spedire) causa regalo simile, con cassette **Combat, Flipper Asteroids, Yar's Revenge, Bridge Activision**, valore attuale mercato L. 690.000 al miglior offerente (meglio se vive in Liguria!) oppure **cambio/permuto** con **IT-99/VIC 20**. Tel. 010/561427.

VENDO Philips G7000 **Videopac computer** con 5 cassette (Space Invaders, Attacco Glattico, Guerra Aeronavale, Formula 1 a L. 250.000. Carlo - Tel. 081/7753117 (14-16/20-22).

VAMBIO un **Subbuteo** completo di due squadre più, in regalo, una pista Polistil per una cartuccia **Mattel Intellivision** compresa tra le seguenti: Auto Racing, Boxing, Bowling, Baseball, Checkers, Sea Battle, Space Armada, Star Strike complete di istruzioni e di cartrige. Pardossi Antonio - Via Marconi, 17 - 56100 Pisa.

VENDO cassetta del G7000 Philips **Logica Cinese.** Via Pio VII, 130 - 10127 Torino - Tel. 011/611243 (ore 18-19 esclusa domenica).

COMPRO cassetta **Apollo/Infiltrate** e cassetta **Imagic/Demon Attak** compatibili con Atari. Via Calderara, 11 - 28100 Novara.

VENDO TV-Games Atari con 4 cassette-giochi molto belle, usato poco, tenuto benissimo L. 380.000. Tel. 011/9312063.

COMPRO della Mattel Intellivision **Advanced Dungeons & Dragons** a L. 30.000, **Star Strike** a L. 30.000, **Chess** a L. 30.000. **VENDO Triple Action** della Mattel Intellivision ed **Armor battle** della Intellivisiona L. 30.000 cad. Galteri Roberto - Via Isonzo, 29 - Pescara - Tel. 085/381196 (sabato e domenica).

COMPRO cassetta **Defender** Atari oppure **Streetracer** Atari in cambio della cassetta **Golf/**Atari. Via Satta, 7 - 20157 Milano - Tel. 02/3557446 (ore pasti).

VENDO cassette Mattel Intellivision **Sea Battle/Autoracing/Astromash** a L. 30.000 (trattabili) oppure scambio con cassette analogo sistema. Iurlaro Enrico - V.le Piceno, 39 - 20129 Milano.

VENDO gioco elettronico tascabile Mattel **Gravity** con un anno di vita. Ha 3 giochi. Prezzo L. 30.000 trattabili. Anche gioco **Space laser fight** L. 50.000. Ernesto Beltramo - Via Casteldelfino, 5 - Tel. 011/290752 (ore pastiserali).

VENDO VCS Atari + cassette: Indy 500, Combat space war, Street racer, Adventure, Video olimpics. Il tutto a L. 450.000. Chiedere di Marco - Via Testore, 20 Alessandria - Tel. 0131/68207 (pomeriggio-sera).

COMPRO cassette funzionanti videogiochi Atari a L. 20.000 cad. Contrini Enzo - P.za Italia, 8 - 38062 Arco (TN).

COMPRO cassetta Colecovision **Donkey Kong** e cassetta activision **Pitfall** entrambe compatibili col sistema Intellivision a prezzo non troppo alto. **VENDO** cassetta Intellivision **Poker e Blackjack** a L. 20.000 in ottime condizioni e con il poker il divertimento è assicurato. Guercio Alberto - Via Vasco De Gama, 33 - 40131 Bologna - Tel. 051/355782 (ore pasti).

VENDO/CAMBIO Impianto Hi-Fi completo di: sinto-ampli, piatto e piastra dolby sistem, 35 + 35 W, valore L. 900.000 pochi mesi di vita. Lo vendo a L. 550.000 o cambio con **Computer VIC 20, Atom, DAI, ecc. con almeno 16 kB oppure con videogioco Atari o Intellivision. Eventuali conguagli per entrambe le parti. Tratto solo con Genova. - Tel. 010/798537 (ore 18-22).**

VENDO cassette per il videogioco Videopac G 7000 computer Philips: **Laser War** cass. 18, **Space Monster** cass 22 (L. 25.000 cad.). Del Rossi Giuseppe - Via Luigi Zambarelli, 32 - 00100 Roma - Tel. 06/5370144 (13,30-15).

VENDO/CAMBIO molto **software** solo su cassetta e solo per posta per VIC 20. Inviate le vostre liste per scambi o L. 10.000 per le mie liste (in caso di acquisti). Rispondo a tutti! Massima serietà. Ferrario Giorgio - Via Adua, 1 - 21052 Busto Arsizio (VA).

CAMBIO VCS Atari in perfette condizioni completo di 7 cassette: **Space Inv., Basket, Indy 500, Combat, Berzrek, Scacchi 8 liv., Basic prog.** + Joustick + paddles + volantini + tastiere con Mattel Intellivision versione base purchè in buone condizioni. Luigi Boso - V.le Piave, 1 - 38054 Fiera di Primiero (TN).

VENDO videogioco **Interton VC 4000** + 11 cartucce. L. 500.000 trattabili. Quasi nuovo e in buono stato. Cristiano Ferranti - Via Flaminia, 380 - Roma - Tel. 06/393754 (ore pasti).

VENDO video computer **CL 5000 Tele Partner** a L. 150.000 + 15 cassette L. 25.000 cad. Vendo preferibilmente in blocco a L. 525.000, tutto in ottimo stato. Via dei Mille, 5 - 20090 Buccinasco (MI).

COMPRO Base Intellivision a L. 100.000 con due cassette, possibilmente: **Callo, Night Stalker Armor Battle** o un altra a L. 20.000 cad. **VENDO due scacciapensieri**: Ball e Vermin a L. 100.000 + le pile (L. 10.000) e se interessa un trasformatore del treno Lima (L. 20.000). Tel. 0535/23472 (ore 17,15 in poi).

VENDO Videopac computer G7000 Philips con 7 cassette: 1-9-11-18-22-37 a L. 350.000 trattabili + omaggio 20 riviste "Nuova Elettronica". Del Vecchio Giuseppe - Via B. Lupis, 106 - 70054 Giovinazzo (BA).

VENDO Interton/VC 4000 con 12 cassette, totale giochi 265 (Giochi di palla - Il circo - Mastermind - Calcio - Combattimenti aerei-/navali - In fila - Caccia - Corse di macchine - Backjack - Intelligenza IV (Otello) - Melodia/Simon - Caccia alla bandiera/Memoria I; usato poco, imballo originale, istruzioni. L. 500.000 trattrabili. Chiedere di Sergio Silventi - Via Cima Portuale, 3 - 36061 Bassano del Grappa (VI) - Tel. 0424/32305 (ore 15-17).

COMPRO computer ZX81 Sinclair possibilmente a L. 100.000. Nicola Testa - Via M. Rapisardi, 66 - Roma - Tel. 06/822821 (ore 20-22).

COMPRO libro **Pet Forth**. **VENDO Vic 20** + modulo espansione Arfon + stampante 1515 + 8 k + 16 k + super expander + monitor linguaggio M. + forth + tool kit. Valore L. 2.329.000 a L. 1.800.000 N. T. Cesenatico - Tel 0547/82036.

VENDO Pele-Champion's-Soccer L. 35.000 (Atari) causa vendita video gioco Atari. Fortunato Alovisi - Via Cirillo, 31 - 80139 Napoli - Tel. 081/294190 (ore 15 in poi).

VENDO Videopac computer **G7000 Philips** ancora in garanzia sino giugno con 3 cassette oppure permuto con Atari-Intellivision. Sergio Zin - Via Isonzo, 18 - Gerenzano - Tel. 02/9689383 (ore 19-20).

COMPRO cassette Videopac Philips **Guerra Aereo-Navale, Rischia e vinci, Mostro Spaziale.** Prezzo da concordare. Tel. 0461/42466 (Domenica ore 12-14).

COMPRO Autoracing (Intellivision), **Skiing** (Intellivision). Max L. 30.000. Iesu Antonio - Via A. Moro - Cicciano (NA) - Tel. 081/8261159 (ore pasti).

VENDO Sincalair ZX81 + 16 k + alim. sinc. + sound board + ampli. per S.B. + programmatore 128 caratteri + alim. 3,5 A-5 V per dette interfacce, a L. 450.000. Le interface sono in eleganti contenitori. Barigelli Bruno - Via Mazzini, 74 - 60044 Fabriano (AN).

COMPRO in buone condizioni cassette Intellivision: **Ski, Frog Bog, Tron, Burger Time.** Prezzo L. 25.000/35.000 l'una. Trattasi possibilmente in Torino. Telefonare a Diego allo 011/637555 (dopo pasti).

VENDO cassette VCS Atari: **Maze Craze, Berzerk, Defender, Dodgen, Asteroids, Air sea battle, Video checkers, Missile Command, Super Breakout, Street Racer, Space Invader, Pac Man, Sky Diver, Indy 500. Tutte a metà prezzo di listino attuale.** Lovati Giacomo - P.le Martini, 7 - Milano - Tel. 02/5483112.

VIDEOGIOCHI n. 2 — LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

COMPRO	**VENDO**

Per trovarmi: ☐ indirizzo ____________________

☐ telefono: (prefisso) ____________________

☐ orari ____________________

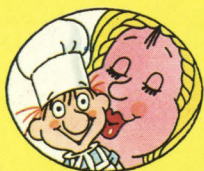
Perchè accontentarsi di un videogame?

Oggi c'è VIC 20 computer.

VIC 20 computer. Un bel passo avanti invece dei soliti videogames. Allo stesso prezzo però! Con VIC 20 non ti limiti a giocare con le cassette: ti inventi tu i tuoi giochi, impari a programmare in "Basic" la lingua del futuro, lo usi per la scuola, per l'ufficio, per la casa. VIC 20 è un vero computer. E quando vuoi farlo diventare uno strumento ancor più sofisticato basta espanderne la memoria, aggiungerci una stampante, il floppy... il tutto a prezzi eccezionali.

Come il VIC 20, del resto: 495.000 + IVA.
Un consiglio?
Compra subito il tuo VIC.
Agli indirizzi qui indicati.

commodore
COMPUTER

ETHOS PISA

LE AVVENTURE DEL PICCOLO MUGNAIO BIANCO
La gallina guastafeste
CLOP CLOP..
LAGGIÙ, NEL CAMPO DI GRANO DELLA VALLE FELICE C'È UN MINUSCOLO MULINO BIANCO DOVE ABITA IL PICCOLO MUGNAIO.

LA CROSTATINA È PRONTA, ORA LA PORTERÒ ALLA BELLA CLEMENTINA.

QUESTA VOLTA, COSÌ VESTITO DEVE VEDERMI PER FORZA!

PRONTI? VVVIA!

BELLA CLEMENTINA ARRIVOOO!
TO TOK.

COT..
?

COT?
!

COT COT..
EHIII, BIANCHINA, NON MI RICONOSCI?

Personaggio e soggetto di Grazia Nidasio. Disegni della ERREDIA 70.

L'ESIGENZA DI CAPIRE.
DICTIONARY OF COMPUTER SCIENCE
English-Italian-German Italian-English German-English
DIZIONARIO DI INFORMATICA
Inglese-Italiano-Tedesco Italiano-Inglese Tedesco-Inglese
WÖRTERBUCH DER INFORMATIK
Englisch-Italienisch-Deutsch Italienisch-Englisch Deutsch-Englisch
Otto Vollnhals
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
15.000 TERMINI
Pagg. 920
Formato 18 x 25 cm.
Cod. 100 H
L. 45.000
(Abb. L. 40.500)
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
Tagliando d'ordine da inviare a:
Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
NOME
COGNOME
INDIRIZZO
CAP
CITTA'
Partita IVA (indispensabile per le aziende)
☐ Inviatemi il Dizionario di Informatica.
☐ Pagherò al postino l'importo indicato più L. 2.000 per le spese di spedizione.
☐ Allego assegno n°
di L.
☐ Non Abbonato
☐ Abbonato (sconto 10%):
(indicare a quali riviste)
DATA
FIRMA

Un corso di magia per scoprire tutti i trucchi dei grandi maghi e per fare spettacolo voi stessi.

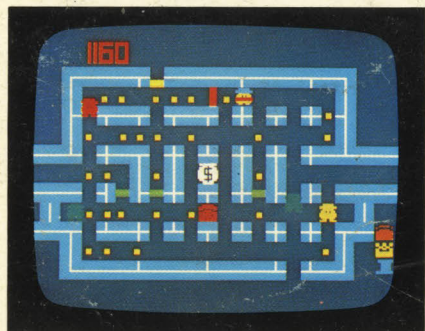
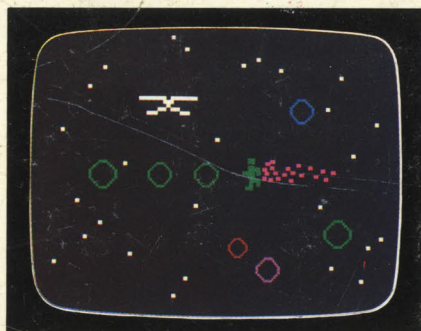
Storia della magia, i grandi maghi, 120 giochi di facile esecuzione e di grande effetto.

IN EDICOLA OGNI SETTIMANA
DAL 14 APRILE
UN FASCICOLO
CON LE PRIME
CARTE
MAGICHE

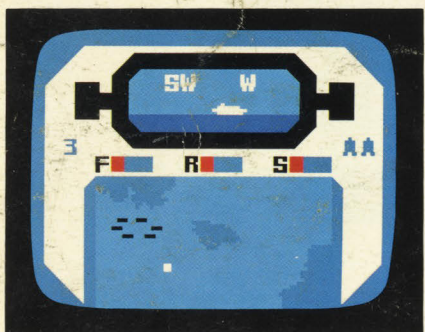
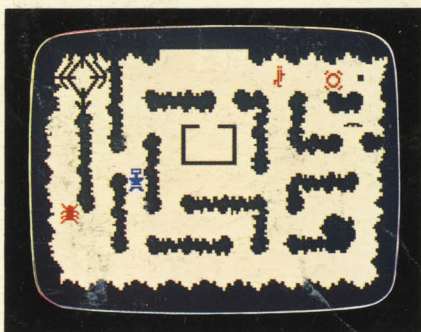
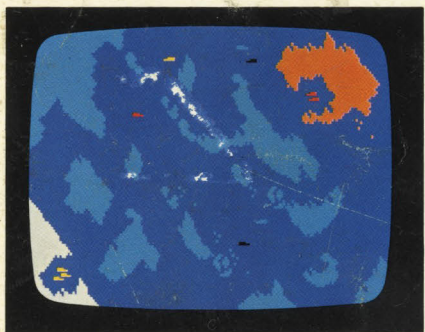
L'ARTE
DELLA PRESTIDIGITAZIONE
STUPIRE

Spedizione in abbonamento postale gruppo II/70 £. 2.000

FORBES & HUGES EDIZIONI - collaborazione per l'Italia **GRUPPO EDITORIALE JACKSON**

GIOCHI, NON PAROLE.

LOCK'N'CHASE

SPACE HAWK

UTOPIA

FROG BOG

SUB HUNT

NIGHT STALKER

SEA BATTLE

HORSE RACING

Qui a lato: alcuni dei nuovi giochi Intellivision arrivati freschi freschi dagli USA.

Altri ancora arriveranno col prossimo aereo e saranno presto nei negozi.

L'offerta è riservata ai possessori di un sistema Intellivision.

Peccato per gli altri.

MATTEL ELECTRONICS

INTELLIVISION

Intelligent Television

Intellivision
... la sfida continua.